

The N-GAGE logo is positioned in the upper right quadrant of the image. It features the text "N-GAGE" in a bold, sans-serif font. The "N" is red, while the "GAGE" is white. The background of the entire slide is a dark gray with a complex, concentric grid pattern that creates a sense of depth and perspective, resembling a tunnel or a stylized globe. A horizontal band of red and orange lines with a jagged, circuit-like edge runs across the middle of the image, passing behind the logo.

N-GAGE

Laaja käyttöopas

NOKIA

CE 168

VAATIMUSTENMUKAISUUSILMOITUS

NOKIA Oyj ilmoittaa vastaavansa siitä, että tuote
NEM-4 noudattaa Euroopan neuvoston direktiivin 1999/5/EY määräyksiä.
Vaatimustenmukaisuusilmoituksesta on kopio WWW-osoitteessa
http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.

Copyright © 2003 Nokia. Kaikki oikeudet pidätetään.

Tämän asiakirjan sisällön jäljentäminen, jakeleminen tai tallentaminen kokonaan tai osittain on kielletty ilman Nokian myöntämää kirjallista lupaa.

Nokia, Nokia Connecting People ja N-Gage ovat Nokia Oyj:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä. Muut tässä asiakirjassa mainitut tuotteiden ja yritysten nimet voivat olla omistajiensa tavaramerkkejä tai kaupanimiä.

Nokia tune on Nokia Oyj:n äänimerkki.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTTÖ VISUAALISTA MPEG-4-STANDARDIA VASTAAVALLA TAVALLA ON KIELLETTY, LUKUUN OTTAMATTA KÄYTTÖÄ, JOKA LIITTYY VÄLITTÖMÄSTI (A) DATAAN TAI TIETOIHIIN, (i) JOTKA ON TUOTTANUT SELLAINEN KULUTTAJA JA JOTKA ON SAATU MAKSUTTA SELLAISelta KULUTTAJALTA, JOKA EI OLE MUKANA NIIHIN LIITTYVÄSSÄ LIIKETOIMINNASSA, JA (ii) JOTKA OVAT VAIN HENKILÖKOHTAISessa KÄYTÖSSÄ, SEKÄ (B) MUUHUN KÄYTTÖÖN, JOHON MPEG LA L.L.C ON ANTANUT NIMENOMAISEN LUVAN.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac ©, LZS ©, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn ©, LZS ©, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia kehittää tuotteitaan jatkuvasti ja pidättää siksi oikeuden tehdä muutoksia ja parannuksia mihin tahansa tässä asiakirjassa mainittuun tuotteeseen ilman ennakkoilmoitusta.

Nokia ei vastaa välittömistä tai välillisistä vahingoista, mukaan lukien tietojen tai tulojen menetykset.

Tämän asiakirjan sisältö tarjotaan "sellaisenaan". Sen tarkkuudesta, luotettavuudesta tai sisällöstä ei anneta mitään suoraa tai epäsuoraa takuuta eikä nimenomaisesti taata sen markkinoitavuutta tai sopivuutta tiettyyn tarkoitukseen, ellei pakottavalla lainsäädännöllä ole toisin määrätty. Nokia varaa itselleen oikeuden muuttaa tätä asiakirjaa tai poistaa sen jakelusta milloin tahansa ilman erillistä ilmoitusta.

Tuotteiden saatavuus voi vaihdella alueittain. Saat lisätietoja lähimmältä Nokia-jälleenmyyjältä.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361496

2. painos FI

Sisällysluettelo

Turvallisuutesi vuoksi 7

Yleisiä tietoja 9

Valmiustila	9
Valikko	11
Valintaluettelot	12
Online-ohje	12
Navigointipalkki - siirtyminen vaakasuunnassa	12
Kaikille sovelluksille yhteiset toiminnot	13
Äänenvoimakkuuden säätäminen	14
Laitteen mukana toimitettujen kaapelien liittäminen ja käyttäminen	16
Jaettu muisti	16

Pelilaitteen käyttäminen puhelimena 18

Soittaminen	18
Puheluun vastaaminen	20
Loki - puhelutiedot ja yleinen loki	22
SIM-hakemisto	25
Muistikortti	26

Pelit 30

Pelin aloittaminen	30
Kaksinpelin aloittaminen	30

Monen pelaajan pelin aloittaminen	31
---	----

Soitin ja radio 32

Soitin	32
Radio	34
Radion käyttäminen	35

Asetukset 41

Yleisten asetusten muuttaminen	41
Käyttöasetukset	41
Puheluasetukset	43
Yhteysasetukset	44
Päivämäärä ja kellonaika	49
Suojaus	49
Puhelunesto (verkkopalvelu)	52
Verkko	53
Lisävarusteasetukset	53

Osoitekirja 54

Osoitekorttien luominen	54
Yhteystietojen kopioiminen SIM-kortin ja pelilaitteen muistin välillä	54
Osoitekorttien muokkaaminen	55
Osoitekortin tarkasteleminen	56
Yhteysryhmien hallinta	59

Tietojen tuonti	60
Kuvat- ja Tilannekuva-sovellukset.....	61
Kuvat	61
Tilannekuva	64
RealOne Player™	66
Media Guide	67
Mediatiedostojen toistaminen	67
Mediatiedostojen lähettäminen	68
Asetusten muuttaminen	68
Viestit.....	70
Viestit - yleisiä tietoja	71
Tekstin kirjoittaminen.....	72
Uusien viestien luominen ja lähettäminen.....	75
Saapuneet-kansio - viestien vastaanottaminen	80
Omat kansiot	84
Postilaatikko	84
Lähtevät-kansio.....	88
SIM-kortilla olevien viestien katseleminen	88
Tiedotteet (verkkopalvelu)	89
Palvelukäskeyjen muokkaaminen	89
Viestien asetukset.....	89
Profiilit.....	95
Profiilin vaihtaminen	95
Profiilien muokkaaminen.....	95
Offline-profiili	96

Kalenteri	98
Kalenterimerkintöjen luominen	98
Kalenterihälytysten asettaminen	101
Kalenterimerkintöjen lähettäminen	101
Tietojen tuonti	101
Ekstrat ja Media	102
Suosikit	102
Tehtävät.....	103
Laskin	103
Muunnin.....	104
Muistikirja.....	105
Kello.....	105
Sävellys	106
Äänitys.....	108
Palvelut (XHTML).....	109
Palvelujen käytön perusvaiheet.....	109
Pelilaitteen asettaminen valmiiksi selainpalvelua varten.....	109
Yhteyden muodostaminen	110
Kirjanmerkkien katseleminen	110
Selaaminen	111
Lataaminen	113
Yhteyden katkaiseminen.....	114
Selainasetukset	114

(Java™) –sovellukset.....	115
Java-sovelluksen asentaminen	115
Java-sovelluksen asetukset.....	117

Hallinta-sovellus – sovellusten ja ohjelmistojen asentaminen 118

Ohjelmien asentaminen	119
Ohjelmien poistaminen	120
Muistin kulutuksen tarkasteleminen.....	120

Yhteydet muihin laitteisiin.....	121
Bluetooth-yhteys	121

Pelilaitteen liittäminen tietokoneeseen	126
Synkron. – etäsynkronointi	127

Ongelmien ratkaiseminen.....129

Kysymyksiä ja vastauksia	129
--------------------------------	-----

Tietoa akuista133

Huolto-ohjeita134

Tärkeitä tietää135

Hakemisto140

Turvallisuutesi vuoksi

Lue nämä ohjeet. Ohjeiden vastainen käyttö saattaa olla vaarallista tai lainvastaista. Lisäohjeita löydät tästä käyttöohjeesta.

Kun käytät tämän laitteen toimintoja, kunnioita toisten oikeutta yksityisyyteen ja noudata kaikkia lakeja.



Älä kytke laitteeseen virtaa silloin, kun matkapuhelimen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.



LIKENNETURVALLISUUS Älä käytä kädessä pidettävää laitetta ajaessasi.



HÄIRIÖT Kaikki langattomat laitteet ovat alttiita häiriöille, jotka voivat vaikuttaa laitteiden toimintaan.



SULJE LAITE SAIRAALASSA Noudata ohjeita ja sääntöjä. Sulje laite lääketieteellisten laitteiden lähellä.



SULJE LAITE LENTOKONEESSA Langattomat laitteet voivat aiheuttaa häiriöitä lentokoneessa.



SULJE LAITE TANKATESSASI Älä käytä laitetta huoltoasemalla. Älä käytä laitetta polttoaineen tai kemikaalien läheisyydessä.



SULJE LAITE RÄJÄYTYSYÖMAAN

LÄHELLÄ Älä käytä laitetta räjäytystyömaan lähellä. Huomioi rajoitukset ja noudata ohjeita ja määräyksiä.



KÄYTÄ JÄRKEVÄSTI Käytä laitetta vain normaaliasennossa tämän käyttöohjeen mukaisesti. Älä koske antenniin tarpeettomasti.



VALTUUTETTU HUOLTO Vain valtuutettu huoltoliike saa asentaa tai korjata laitteen.



LISÄVARUSTEET JA AKUT Käytä vain hyväksytyjä lisävarusteita ja akkuja. Älä liitä yhteensopimattomia tuotteita toisiinsa.



VEDENKESTÄVYYS Laite ei ole vedenkestävä. Pidä se kuivana.





VARMUUSKOPIOT Muista tehdä varmuuskopiot kaikista tärkeistä tiedoista.



LIITTÄMINEN MUIHIN LAITTEISIIN Toiseen laitteeseen liitettäessä lue tarkat turvaohjeet laitteen käyttöohjeista. Älä liitä yhteensopimattomia tuotteita toisiinsa.



HÄTÄPUHELUT Varmista, että laitteessa on virta ja että se on verkon kuuluvuusalueella. Tyhjennä näyttö painamalla  -näppäintä niin monta kertaa kuin tarvitaan (esim. puhelun lopettamiseksi tai valikosta poistumiseksi). Näppäile hätänumero ja paina  -näppäintä. Ilmoita olinpaikkasi. Älä katkaise puhelua ennen kuin saat luvan siihen.

Verkkopalvelut

Tässä ohjeessa kuvattu langaton laite on hyväksytty käytettäväksi EGSM 900- ja GSM 1800- ja 1900-verkoissa.

Monet tässä ohjeessa kuvatuista toiminnoista ovat verkkopalveluja. Ne ovat langattomien palvelujen tarjoajan kanssa sovittavia lisäpalveluja. Ennen verkkopalvelujen käyttöä sinun on tilattava ne ja saatava niiden käyttöohjeet omalta palveluntarjoajaltasi.



Huom! Jotkin verkot eivät ehkä tue kaikkia kielikohtaisia merkkejä ja/tai palveluja.

Laturit ja lisävarusteet



Huom! Tarkista laturin mallinumero ennen sen käyttöä tämän laitteen kanssa. Tämä laite on tarkoitettu käytettäväksi vain laturien ACP-12, LCH-9 ja LCH-12 kanssa.



VAROITUS! Käytä vain sellaisia akkuja, latureita ja lisävarusteita, jotka Nokia on hyväksynyt käytettäväksi tämän laitteen kanssa. Muuntityypisten tuotteiden käyttö voi mitätöidä laitetta koskevan hyväksynnän tai takuun ja saattaa olla vaarallista.

Tietoja hyväksytyjen lisävarusteiden saatavuudesta saat laitteen myyjältä.

Kun irrotat lisävarusteen virtajohdon, ota kiinni ja vedä pistokkeesta, älä johdosta.

1. Yleisiä tietoja

Langattomassa Nokia N-Gage™ -pelilaitteessa on peli- ja musiikkiominaisuudet sekä erilaisia päivittäisessä käytössä käteviä toimintoja, kuten puhelin, RealOne Player™, viestisovellus, kello, herätyskello, laskin ja kalenteri.

Myyntipakkauksessa olevat tarrat

- Myyntipakkauksen mukana tulevilla tarroilla on tärkeitä tietoja huoltoon ja asiakastukea varten. Myyntipakkauksessa on myös tarrojen käyttöohjeet.

Valmiustila

Seuraavat symbolit näkyvät, kun pelilaite on käyttövalmis eikä näyttöön ole näppäilty mitään merkkejä. Tällöin pelilaite on valmiustilassa.

A Osoittaa matkapuhelinverkon kentän voimakkuuden paikassa, jossa olet. Mitä korkeampi palkki, sitä voimakkaampi signaali. **A**-kirjaimen yläpuolella oleva antennisymboli korvautuu GPRS-symbolilla **G**, kun GPRS-yhteys-kenttään on asetettu arvo *Automaattisesti* ja yhteys on käytettävissä verkossa tai nykyisessä solussa. Katso 'Pakettidata (GPRS, General Packet Radio Service)', s. 45, ja 'GPRS', s. 48.



B Näyttää analogisen tai digitaalisen kellon. Katso myös 'Päivämäärä ja kellonaika' -asetukset, s. 49, ja **Valmiustila** → Taustakuva -asetukset, s. 42.

C Näyttää, missä matkapuhelinverkossa pelilaitetta kulloinkin käytetään.

D Osoittaa akun varaustason.

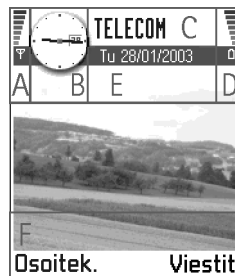
Mitä korkeampi palkki on, sitä enemmän akussa on virtaa jäljellä.

E Navigointipalkki: näyttää käytössä olevan profiilin. Jos profiiliksi on valittu *Yleinen*, kulloinenkin päivämäärä näkyy profiilin nimen sijasta. Lisätietoja on kohdassa 'Navigointipalkki - siirtyminen vaakasuunnassa', s. 12, ja kohdassa 'Profiilit', s. 95.

F Näyttää valintanäppäimiin  ja  määritetyt oikeavalinnat.



Vihje! Voit muuttaa valintanäppäimiin määritettyjä oikeavalintoja ja taustakuvan. Katso 'Valmiustila'-asetukset, s. 9.





Huom! Pelilaitteessa on näytönsäästäjä. Jos laitteessa ei tapahdu mitään 5 minuutin aikana, näyttö tyhjentyy ja näytönsäästäjä tulee näkyviin. Katso s. 42. Voit sammuttaa näytönsäästäjän painamalla mitä tahansa näppäintä.

Toiminnoista kertovat symbolit

Yksi tai useampi seuraavista symboleista voi näkyä, kun pelilaitte on valmiustilassa:



- Ilmaisee, että olet saanut uusia viestejä Viestit-sovelluksen Saapuneet-kansioon. Jos symboli vilkkuu, pelilaitteen muisti on vähissä ja sieltä on poistettava tietoa. Lisätietoja on kohdassa 'Muisti lähes täynnä', s. 129.



- Ilmaisee, että olet saanut uutta sähköpostia (verkkopalvelu).



- Ilmaisee, että olet saanut vähintään yhden ääniviestin. Katso 'Soittaminen vastaajaan', s. 19.



- Ilmaisee, että Lähtevät-kansiossa on lähettämistä odottavia viestejä. Katso s. 71.



- Tulee näyttöön, kun käytössä olevassa profiilissa *Soittotapa*-kentän arvo on *Äänetön* ja *Viestin merkkiääni*-kentän arvo on *Ei käytössä*. Katso 'Profiilit', s. 95.



- Ilmaisee, että pelilaitteen näppäimistö on lukittu.



- Ilmaisee, että hälytys on asetettu. Katso 'Kello', s. 105.

- Ilmaisee, että Bluetooth on käytössä. Huomaa, että (B)-symboli näkyy silloin, kun dataa siirretään Bluetooth-yhteyden kautta.



- Ilmaisee, että kaikki pelilaitteeseen tulevat puhelut on siirretty. (B) - Ilmaisee, että kaikki pelilaitteeseen tulevat puhelut on siirretty vastaajapalveluun. Katso 'Soitonsiirron asetukset', s. 21. Jos käytössäsi on kaksi puhelulinjaa, ensimmäisen linjan soitonsiirron symboli on 1 ja toisen linjan symboli on 2. Katso 'Käytettävä linja (verkkopalvelu)', s. 43.



- Ilmaisee, että puheluja voi soittaa vain käyttäen puhelulinjaa 2 (verkkopalvelu). Katso 'Käytettävä linja (verkkopalvelu)', s. 43.

Datayhteyden symbolit

- Kun sovellus muodostaa datayhteyttä, yksi seuraavista symboleista vilkkuu valmiustilassa.
- Kun symboli näkyy yhtäjaksoisesti, yhteys on aktiivinen.



datapuhelu, (D)* nopea datapuhelu,



näkyä antennisymbolin sijasta aktiivisen GPRS-yhteyden aikana. (D) näkyy silloin, kun GPRS-yhteys on asetettu pitoon äänipuhelujen aikana.



faksipuhelu,



Bluetooth-yhteys.

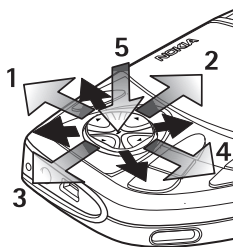
Valikko

- Avaa päävalikko painamalla (valikonäppäintä). Valikosta pääsee kaikkiin pelilaitteessa oleviin sovelluksiin.

Valikon vaihtoehdot:
*Avaa, Luettelo /
 Ruudukko, Siirrä, Siirrä
 kansioon, Uusi kansio,
 Ohjeet ja Poistu.*

Liikkuminen valikossa

- Voit liikkua valikossa painamalla ohjausnäppäimen yläosaa , alaosaa , vasenta puolta tai oikeaa puolta .
- Huom!** Voit pelejä pelatessasi liikkua vinottain painamalla ohjausnäppäintä.



Sovellusten tai kansioiden avaaminen

- Selaa sovelluksen tai kansion kohdalle ja avaa se painamalla ohjausnäppäimen keskiosaa (merkitty kuvassa nuolella 5).

Vihje! Valitse **Valinnat** → *Luettelo*, jos haluat katsoa sovelluksia luettelona.

Sovellusten sulkeminen

- Siirry takaisinpainamalla **Takaisin** niin monta kertaa kuin tarvitaan valmiustilaan palaamiseksi tai valitse **Valinnat** → *Poistu*.

Jos pidät -näppäintä alaspainettuna, pelilaitte palaa valmiustilaan ja sovellus jää auki taustalle.

Huom! -näppäimen painaminen lopettaa aina puhelun, vaikka toinen sovellus olisikin aktiivisena ja näkyisi näytössä.

Kun katkaiset pelilaitteesta virran, sovellukset sulkeutuvat ja mahdolliset tallentamattomat tiedot tallentuvat automaattisesti.

Valikon järjestäminen

Voit järjestää valikon haluamallasi tavalla. Voit sijoittaa harvoin tarvittavat sovellukset kansioihin ja siirtää usein tarvittavia sovelluksia kansioista valikkoon. Voit myös luoda uusia kansioita.

- 1 Selaa siirrettävän kohteen kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Siirrä*. Sovelluksen viereen tulee valintamerkki.

- 2 Siirry kohtaan, johon haluat siirtää sovelluksen, ja paina **OK**.

Siirtyminen sovelluksesta toiseen

Jos useita sovelluksia on auki ja haluat siirtää sovelluksesta toiseen, toimi seuraavasti: Pidä (valikonäppäin) alaspainettuna. Sovelluksenvaihtoikkuna avautuu, ja siinä on lueteltu avoimina olevat sovellukset. Selaa sovelluksen kohdalle ja siirry siihen painamalla .



Huom! Jos muisti on vähissä, pelilaite voi sulkea joitakin sovelluksia. Pelilaite tallentaa mahdolliset tallentamattomat tiedot ennen sovelluksen sulkemista.

Valintaluettelot

Valinnat

Tässä käyttöoppaassa on lueteltu valintaluettelon komennot. Luetteloista ilmenee, mitkä komennot ovat käytettävissä eri näkymissä ja tilanteissa.

Huom! Käytettävissä on eri komentoja valitun näkymän mukaan.

Vihje! Painettaessa ohjausnäppäintä joissakin tilanteissa esiin tulee lyhyempi valintaluettelo, jossa on lueteltu näkymässä käytettävissä olevat tärkeimmät komennot.

Online-ohje

Nokia N-Gage -pelilaitteessa on online-ohje, johon pääsee mistä tahansa sellaisesta sovelluksesta, jossa on **Valinnat**-luettelo. Avaa **Valinnat**-luettelo painamalla -näppäintä.




Navigointipalkki – siirtyminen vaakasuunnassa



Navigointipalkissa näkyy

- pieniä nuolia tai välilehtien kielekkeitä, jotka kertovat, onko lisää näkymiä, kansioita tai tiedostoja, joihin voi siirtyä.
- muokkaussymboleita. Katso 'Tekstin kirjoittaminen', s. 72.
- muita tietoja. Esimerkiksi kuvassa 2/14 tarkoittaa, että nykyinen kuva on toinen






kansiossa olevista 14 kuvasta. Saat seuraavan kuvan esiin painamalla .

Kaikille sovelluksille yhteiset toiminnot

- **Kohteiden avaaminen katseltavaksi** - Kun olet katsomassa tiedosto- tai kansioluetteloja ja haluat avata jonkin kohteen, selaa kohteen kohdalle ja paina ohjausnäppäintä tai valitse **Valinnat**→ *Avaa*.
- **Kohteiden muokkaaminen** - Jos haluat avata kohteen muokkausta varten, sinun täytyy toisinaan avata se ensin katseltavaksi ja valita sitten **Valinnat**→ *Muokkaa*, jos haluat muuttaa sen sisältöä.
- **Kohteiden nimen muuttaminen** - Jos haluat antaa tiedostolle tai kansiolle uuden nimen, selaa sen kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Muuta nimeä*.
- **Kohteiden poistaminen** - Selaa kohteen kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Poista* tai paina  -näppäintä. Jos haluat poistaa useita kohteita kerralla, valitse ne ensin. Katso seuraava kappale: Kohteen valitseminen.
- **Kohteen valitseminen** - Luettelosta voi valita kohteita useilla tavoilla.
 - Jos haluat valita yhden kohteen kerrallaan, selaa sen kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Valitse/Poista val.*→ *Valitse* tai paina  -näppäintä ja ohjausnäppäintä samanaikaisesti. Kohteen viereen tulee valintamerkki.

- Jos haluat valita kaikki luettelossa olevat kohteet, valitse

Valinnat→ *Valitse/Poista val.*→ *Valitse kaikki*.


- **Useiden kohteiden valitseminen** - Pidä  -näppäintä alapainettuna ja liikuta samalla ohjausnäppäintä ylös tai alas. Kun valittu alue vaihtuu, kohteiden viereen tulee valintamerkki. Kun haluat lopettaa valitsemisen, lopeta ohjausnäppäimellä selaaminen ja vapauta  -näppäin. Kun olet valinnut kaikki haluamasi kohteet, voit siirtää tai poistaa ne valitsemalla **Valinnat**→ *Siirrä kansioon* tai *Poista*.
- Jos haluat jättää kohteen pois valinnasta, selaa sen kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Valitse/Poista val.*→ *Poista valinta* tai paina  -näppäintä ja ohjausnäppäintä samanaikaisesti.
- **Kansioiden luominen** - Voit luoda uuden kansion valitsemalla **Valinnat**→ *Uusi kansio*. Anna kansiolle nimi (enintään 35 kirjainta).
- **Kohteiden siirtäminen kansioon** - Voit siirtää kohteita kansioon tai kansioista toiseen valitsemalla **Valinnat**→ *Siirrä kansioon* (ei näy, jos kansioita ei ole). Kun valitset *Siirrä kansioon*, käytettävissä olevien kansioiden luettelo avautuu ja näet myös sovelluksen päätasen (kohteen voi siirtää pois kansioista). Valitse paikka, johon kohde siirretään, ja paina **OK**.



Vihje! Tietoja tekstin ja numeroiden lisäämisestä on kohdassa 'Tekstin kirjoittaminen', s. 72.



Kohteiden etsiminen

Voit etsiä nimeä, tiedostoa, kansiota tai linkkiä hakukentän avulla. Joissakin tilanteissa hakukenttä ei näy automaattisesti, mutta voit aktivoida sen valitsemalla **Valinnat** → *Etsi* tai vain alkamalla kirjoittaa kirjaimia.

- 1 Voit etsiä kohdetta siten, että alat kirjoittaa tekstiä hakukenttään. Pelilaite alkaa heti etsiä sopivia kohteita ja näyttää parhaiten sopivan kohteen korostettuna. Voit tarkentaa hakua kirjoittamalla lisää kirjaimia, jolloin kirjaimia parhaiten vastaava kohde näkyy korostettuna.
- 2 Kun oikea kohde löytyy, avaa se painamalla .



Äänenvoimakkuuden symbolit:

-  - kuuloketilat sisäinen ja ulkoinen kuuloke,
-  - kaiutintila.




Vihje! Pelilaitteen mukana toimitettu kuuloke on kätevä soitettaessa puheluja, pelattaessa pelejä tai kuunneltaessa musiikkia.

Kaiutin

Pelilaitteessa on kaiutin kädet vapaana -käyttöä varten. Kaiuttimen löydät Pikaoppaassa olevan näppäinten ja osien kuvan avulla. Kaiuttimen avulla voit puhua pelilaitteeseen ja kuunnella sitä pienen välimatkan päästä pitämättä pelilaitetta korvalla. Se voi olla esimerkiksi läheisellä pöydällä. Kaiutinta voi käyttää puhelun aikana, äänisovellusten kanssa ja katseltaessa multimediaviestejä. RealOne Player™ -sovellus käyttää oletusarvoisesti kaiutinta, kun katsotaan videoita. Kaiuttimen käyttö helpottaa muiden sovellusten käyttöä puhelun aikana.



Kaiuttimen ottaminen käyttöön

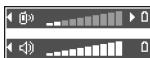
Voit siirtyä käyttämään kaiutinta jo käynnissä olevan puhelun aikana valitsemalla **Valinnat** → *Kaiutin käyttöön*. Kuuluu äänimerkki,  näkyy navigointipalkissa ja äänenvoimakkuuden symboli muuttuu.



Tärkeää: Älä pidä pelilaitetta korvan lähellä silloin, kun kaiutin on käytössä, koska äänen voimakkuus voi olla hyvin suuri.

Äänenvoimakkuuden säätäminen

Kun puhelu on käynnissä tai kuuntelet ääntä, lisää tai vähennä äänenvoimakkuutta painamalla  tai .



Kaiutin täytyy ottaa käyttöön aina erikseen puheluja varten, mutta äänisovellukset (kuten Sävellys- ja Äänitys-sovellukset) käyttävät kaiutinta oletusarvoisesti.

Kaiuttimen kytkeminen päältä

- Kun käynnissä on puhelu tai kuuntelet musiikkia, valitse **Valinnat** → *Puhelin käyttöön*.

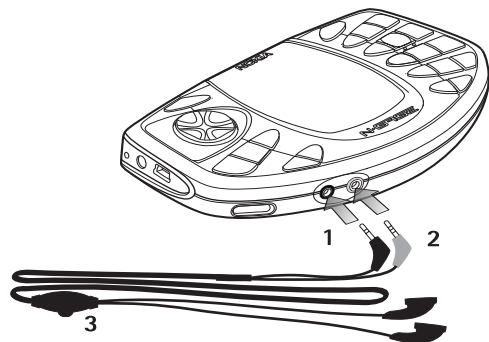
Kuulokkeen liittäminen ja käyttäminen



Voit kuunnella pelilaitteessa olevaa FM-radiota tai Soitinta sen mukana toimitetun stereokuulokkeen HDD-2 avulla. Voit soittaa puhelun näppäimistöltä. Kun puhelu on muodostunut, voit puhua ja kuunnella toista osapuolta kaiuttimen kautta.

HDD-2-kuulokkeen liittäminen

Kytke musta kuulokekaapeli pelilaitteessa olevaan liittimeen (1). Kytke samalla tavalla harmaa kuulokekaapeli liittimeen (2).

Kuulokkeen johto toimii radion antennina, joten anna sen roikkua vapaasti.



VAROITUS! Musiikin kuunteleminen suurella äänenvoimakkuudella voi vahingoittaa kuuloa. Voit säätää äänenvoimakkuutta kuulokkeen ollessa liitettynä pelilaitteeseen painamalla  - tai  -näppäintä.

VAROITUS! Kuuloketta käytettäessä kyky kuulla ulkopuolisia ääniä heikentyy. Älä käytä kuuloketta silloin, kun se voi vaarantaa turvallisuutesi.

Puhelujen vastaanottaminen kuulokkeella

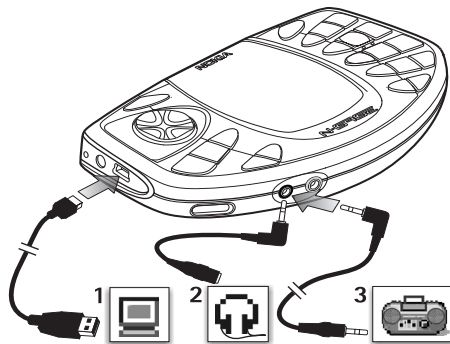
Käyttäessäsi kuuloketta voit vastata puheluun painamalla kauko-ohjauspainiketta (3), joka sijaitsee kuulokkeen mikrofoniosassa. Katso 'HDD-2-kuulokkeen liittäminen'.

s. 15. Voit lopettaa puhelun painamalla samaa painiketta uudelleen.

Laitteen mukana toimitettujen kaapelien liittäminen ja käyttäminen

Myyntipakkauksessa toimitetaan kaksi kaapelia, joita voi käyttää pelilaitteen kanssa.

- 1 Voit liittää pelilaitteen yhteensopivaan ulkoiseen audiojärjestelmään (esimerkiksi CD-soittimeen) laitteen mukana toimitetun ADE-2-audiokaapelin (3) avulla.



Huom! Äänitystä tulee valvoa ulkoisen laitteen kuulokeliitännän kautta. Säädä ulkoisen laitteen äänenvoimakkuus siten, että siinä ei ole säröä.

- 2 Voit käsitellä äänitiedostoja Nokia Audio Manager -ohjelmiston avulla. Liitä pelilaite yhteensopivaan tietokoneeseen laitteen mukana toimitetun USB Mini-B -kaapelin DKE-2 (1) avulla. Katso '[Nokia Audio Manager](#)', s. 36.

Huom! Kun USB-kaapeli on liitetty, muistikorttia ei voi käyttää soitin eikä mikään muukaan sovellus. Kun irrotat USB-kaapelin, muistikortti on taas kaikkien sovellusten käytettävissä.

- 3 Voit liittää pelilaitteen omiin kuulokkeisiisi laitteen mukana toimitetun ADA-2-sovitinkaapelin (2) avulla.

Tärkeää! Asenna Nokia Audio Manager -ohjelmisto CD-ROM-levyltä tietokoneeseen, ennen kuin liität USB Mini-B -kaapelin DKE-2.

Jaettu muisti

Seuraavat pelilaitteen ominaisuudet käyttävät jaettua muistia: pelit, yhteystiedot, tekstiviestit, multimediaiviestit, kuvat ja soittoäänet, RealOne Player™, kalenteri ja tehtävät sekä puhelimeen ladatut sovellukset. Jonkin ominaisuuden käyttäminen jättää vähemmän muistia muiden ominaisuuksien käyttöön. Näin on erityisesti silloin, kun jotain ominaisuutta käytetään paljon. Jos esimerkiksi asennetaan monta peliä tai tallennetaan monta kuvaa,

jaettu muisti voi täytyä, jolloin pelilaite näyttää ilmoituksen siitä, että muisti on täynnä. Poista tällöin pelejä, kuvia tai muita jaettua muistia varaavia kohteita.



Huom! Musiikkikappaleet tallennetaan muistikortille, joten ne eivät käytä pelilaitteen jaettua muistia.



2. Pelilaitteen käyttäminen puhelimenä

Soittaminen

- 1 Näppäile valmiustilassa suunta- ja puhelinnumero. Siirrä kohdistinta painamalla tai . Voit poistaa numeron painamalla

-näppäintä.

- Kun soitat ulkomaille, lisää ulkomaanpuhelun tunnus painamalla -näppäintä kahdesti (plusmerkki (+) korvaa ulkomaanpuhelun tunnuksen). Näppäile maatunnus, suuntanumero ilman 0:aa ja puhelinnumero.

Huom! Tässä ulkomaanpuheluiksi kutsutut puhelut voivat joskus tarkoittaa saman maan eri alueiden välillä soitettavia puheluja.

- 2 Soita numeroon painamalla -näppäintä.
- 3 Lopeta puhelu (tai keskeytä soittoyritys) painamalla -näppäintä.



Vihje! Voit lisätä äänenvoimakkuutta puhelun aikana painamalla ja vähentää sitä painamalla .

Huom! -näppäimen painaminen lopettaa aina puhelun, vaikka toinen sovellus olisikin aktiivisena.




Kun haluat soittaa puheluja äänitunnisteiden avulla, katso 'Soittaminen äänitunnisteen avulla', s. 57.

Soittaminen Osoitekirjan avulla

- 1 Avaa osoitekirja valitsemalla **Valikko** → **Osoitekirja**.
- 2 Etsi henkilö selaamalla haluamasi nimen kohdalle. Vaihtoehtoisesti voit kirjoittaa nimen ensimmäiset kirjaimet. Hakukenttä avautuu automaattisesti, ja kirjaimia vastaavat nimet näkyvät lueltuna.
- 3 Soita puhelu painamalla -näppäintä. Jos henkilöllä on useita puhelinnumeroita, selaa numeron kohdalle ja soita siihen painamalla -näppäintä.

Soittaminen vastaajaan

Vastaaja (verkkopalvelu) on henkilökohtainen puhelinvastaaja, johon soittajat voivat jättää ääniviestejä.

- Voit soittaa vastaajaasi painamalla valmiustilassa ensin  -näppäintä ja sitten  -näppäintä tai pitämällä  -näppäintä alaspainettuna.
- Jos pelilaite kysyy vastaajan numeroa, näppäile se ja paina **OK**. Saat tämän numeron palveluntarjoajaltasi.

Katso myös 'Soitonsiirron asetukset', s. 21.

Kummallekin puhelulinjalle voi tallentaa oman vastaajan numeron. Katso 'Käytettävä linja (verkkopalvelu)', s. 43.

Vastaajan numeron muuttaminen




Voit muuttaa vastaajan puhelinnumeron valitsemalla ensin **Valikko** → **Työkalut** → **Vastaaja** ja sitten **Valinnat** → **Vaihda numero**. Näppäile (palveluntarjoajalta saatu) numero ja paina **OK**.



Vihje! Jos vastaajasi pyytää salasanaa aina, kun soitat kuunnellaksesi ääniviestit, voit halutessasi lisätä DTMF-numeron vastaajan numeron perään. Tällä tavoin salasana annetaan automaattisesti aina soittaessa vastaajaan. Esimerkiksi +44123 4567p1234#, jossa 1234 on salasana ja jossa p lisää noin kahden sekunnin tauon ennen DTMF-merkkejä tai niiden väliin.

Puhelinnumeroon soittaminen pikavalinnalla

➡ Ota pikavalintaruudukko esiin valitsemalla **Valikko** → **Työkalut** → **Pikavalinta**.

- 1 Määritä haluamasi puhelinnumero jollekin pikavalintanäppäimelle ( - ). Katso 'Pikavalintanäppäinten määrittäminen', s. 58.
- 2 Valitse **Valikko** → **Työkalut** → **Puheluasetukset** → **Pikavalinta** ja määritä toiminnon asetukseksi *Käytössä*. Voit soittaa numeroon seuraavasti: Paina valmiustilassa puhelinnumeron pikavalintanäppäintä ja sitten  -näppäintä, kunnes puhelu alkaa.



Neuvottelupuhelun soittaminen


Neuvottelupuhelu on verkkopalvelu, joka mahdollistaa enintään kuuden henkilön välisen neuvottelupuhelun.

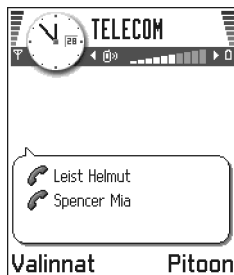
- 1 Soita ensimmäiselle puheluun osallistuvalla henkilöllä.
- 2 Soita uudelle osallistujalle valitsemalla **Valinnat** → **Uusi puhelu**. Näppäile osallistujan puhelinnumero tai etsi se puhelinluettelosta ja paina **OK**. Ensimmäinen puhelu siirtyy automaattisesti pitoon.
- 3 Kun uuteen puheluun on vastattu, liitä ensimmäinen osallistuja neuvottelupuheluun. Valitse **Valinnat** → **Neuvottelu**.

- 4 Voit ottaa uuden henkilön mukaan puheluun toistamalla vaiheen 2 ja valitsemalla sitten **Valinnat**→ *Neuvottelu*→ *Liitä neuvotteluun*.



- Jos haluat keskustella kahden kesken jonkun osallistujan kanssa, valitse **Valinnat**→ *Neuvottelu*→ *Yksityiseksi*. Selaa haluamasi osallistujan kohdalle ja paina **Yksit**. Neuvottelupuhelu siirtyy pitoon pelilaitteessasi, ja muut osallistujat voivat silti jatkaa keskustelua keskenään sillä aikaa, kun keskustele kahden kesken vain yhden osallistujan kanssa. Kun olet lopettanut kahdenkeskisen keskustelun, palaa neuvottelupuheluun valitsemalla **Valinnat**→ *Liitä neuvotteluun*.
- Jos haluat poistaa osallistujan neuvottelupuhelusta, valitse **Valinnat**→ *Neuvottelu*→ *Poista osallistuja*, selaa sitten osallistujan kohdalle ja paina **Poista**.


 **Vihje!** Uuden puhelun voi soittaa nopeimmin valitsemalla numeron ja aloittamalla puhelun painamalla -näppäintä. Edellinen puhelu siirtyy automaattisesti pitoon.

- 5 Kun haluat lopettaa neuvottelupuhelun, paina -näppäintä.





Puheluun vastaaminen


- Voit vastata saapuvaan puheluun painamalla -näppäintä tai kauko-ohjauspainiketta, jos käytät laitteen mukana toimitettua kuuloketta.
- Voit lopettaa puhelun painamalla -näppäintä tai kauko-ohjauspainiketta, jos käytät laitteen mukana toimitettua kuuloketta.

Jos et halua vastata puheluun, paina -näppäintä. Soittaja kuulee "linja varattu" -äänen.

Puhelun saapuessa voit nopeasti mykistää soittoäänän painamalla **Hiljennä**.



 **Vihje!** Jos haluat säätää pelilaitteen äänet eri ympäristöjä ja tapahtumia varten (esimerkiksi haluat säätää pelilaitteen äänettömäksi), katso '[Profiilit](#)', s. 95.


 **Huom!** Pelilaitte voi joskus liittää väärän nimen puhelinnumeroon. Näin voi käydä, jos soittajan puhelinnumeroa ei ole tallennettu Osoitekirjaan ja numeron 7 viimeistä merkkiä vastaavat jotakin toista Osoitekirjaan tallennettua numeroa. Tällöin soittajaa ei tunnisteta oikein.

 **Vihje!** Voit lopettaa kaikki puhelut yhtä aikaa valitsemalla **Valinnat**→ *Lopeta kaikki* ja painamalla **OK**.

Koputuspalvelu (verkkopalvelu)

Jos olet ottanut koputuspalvelun käyttöön, verkko ilmoittaa sinulle, kun saat uuden puhelun toisen puhelun aikana. Katso '[Koputuspalvelu: \(verkkopalvelu\)](#)', s. 43.

- 1 Vastaa odottavaan puheluun painamalla puhelun aikana  -näppäintä. Ensimmäinen puhelu siirtyy pitoon.
Voit vuorotella puhelujen välillä painamalla **Vaihda**.
- 2 Kun haluat lopettaa aktiivisen puhelun, paina  -näppäintä.

 **Vihje!** Jos *Soitonsiirto* → *Numero varattu* -toiminto on käytössä (olet siirtänyt puhelut esimerkiksi vastaajaan), puhelun hylkääminen siirtää puhelun. Katso '*Soitonsiirron asetukset*', s. 21.

Puhelunaikaiset toiminnot

Monet puhelun aikana käytettävistä toiminnoista ovat verkkopalveluja. Painamalla puhelun aikana **Valinnat** näyttöön voi tulla seuraavia vaihtoehtoja:


Mykistä tai Avaa, Lopeta puhelu, Lopeta kaikki, Puhelu pitoon tai Poista pidosta, Uusi puhelu, Neuvottelu, Yksit, Poista osallistuja, Vastaa ja Hylkää.





Vaihda-toimintoa käytetään vuorotteluun aktiivisen ja pidossa olevan puhelun välillä.




Siirrä edelleen -toimintoa käytetään saapuvan tai pidossa olevan puhelun yhdistämiseen aktiiviseen puheluun ja puhelun lopettamiseen omalta osalta.

Lähetä DTMF -toiminnolla lähetetään DTMF-numerosarjoja (esimerkiksi salasanoja tai pankkitilin numeroita).

 **Sanasto:** DTMF-äännet tarkoittavat niitä ääniä, joita kuuluu painettaessa pelilaitteen näppäimistön numeronäppäimiä. DTMF-äännet mahdollistavat kommunikoinnin esimerkiksi vastaajapalvelujen ja elektronisten puhelinpalvelujen kanssa. Esimerkiksi:

- 1 Näppäile merkit näppäimillä  - . Jokainen näppäinpainallus muodostaa DTMF-äänen, joka lähetetään puhelun aikana. Painamalla  -näppäintä toistuvasti lisää merkin *, **p** (lisää noin kahden sekunnin tauon ennen DTMF-merkkejä tai niiden väliin) ja **w** (jos käytät tätä merkkiä, numerosarjan loppu lähetetään vasta, kun painat **Lähetä** uudelleen puhelun aikana). Painamalla  -näppäintä lisää merkin #.
- 2 Kun haluat lähettää äänet, paina **OK**.

 **Vihje!** Voit tallentaa DTMF-äänten sarjan myös osoitekortille. Kun soitat henkilölle, voit hakea tämän sarjan. Voit lisätä DTMF-ääniä osoitekortin puhelinnumero- tai *DTMF*-kenttään.


Soitonsiirron asetukset

➡ Valitse **Valikko** → **Työkalut** → **Soitonsiirto**.

Kun tämä verkkopalvelu on otettu käyttöön, voit siirtää saapuvat puhelut johonkin toiseen puhelinnumeroon, esimerkiksi vastaajaan. Kysy lisätietoja palveluntarjoajaltasi.

- Valitse haluamasi siirtoasetus. Kun esimerkiksi valitset *Numero varattu*, äänipuhelut siirretään, kun numero on varattu tai kun hylkää saapuvia puhelua.
- Valitse **Valinnat** → *Ota käyttöön*, jos haluat asettaa valitsemasi soitonsiirtotilan päälle, *Poista*, jos haluat asettaa soitonsiirtotilan pois päältä, tai *Tarkista tila*, jos haluat tarkistaa, onko siirto päällä.
- Voit poistaa kaikki siirrot valitsemalla **Valinnat** → *Poista soitonsiirrot*.

Soitonsiirron symboleista on tietoa kohdassa 'Toiminnoista kertovat symbolit', s. 10.

 **Huom!** Saapuvien puhelujen esto ja soitonsiirto eivät voi olla päällä samanaikaisesti. Katso 'Puhelunesto (verkkopalvelu)', s. 52.

Loki – puhelutiedot ja yleinen loki



↔ Valitse **Valikko** → **Ekstrat** → **Loki**.

Lokista voit seurata pelilaitteen kirjaamia puhelua, tekstiviestejä, pakettidatayhteyksiä ja faksi- ja datapuhelua. Voit suodattaa yleisen lokin tietoja ja tarkastella vain tietyn tyyppisiä tapahtumia sekä luoda uusia osoitekortteja lokin tietojen perusteella.



Huom! Yhteydet omaan etäpostilaatikkoon, multimediaviestikeskukseen tai selainsivuille näkyvät datapuheluin tai pakettidatayhteyksinä yleisessä liikennelokissa.






Vihje! Saat esiin lähetettyjen viestien luettelon valitsemalla **Viestit** → **Lähetetyt**.

Viime puhelujen tiedot

↔ Valitse **Valikko** → **Ekstrat** → **Loki** → *Viime puhelut*.

Pelilaite tallentaa vastaamatta jääneiden, vastattujen ja soitettujen puhelujen numerot. Myös puhelujen likimääräinen kesto ja hinta tallennetaan. Pelilaite tallentaa vastaamatta jääneiden ja vastattujen puhelujen puhelinnumerot vain, jos verkkosi tukee näitä toimintoja ja pelilaite on päällä ja verkon kuuluvuusalueella.



Symbolit:

-  vastaamatta jääneet,
-  vastatut ja
-  soitettut puhelut.

— Vaihtoehdot vastaamatta jääneiden, vastattujen ja soitettujen puhelujen näkymissä: *Soita*, *Poimi numero*, *Poista*, *Tyhjennä lista*, *Lisää osoitekirjaan*, *Ohjeet* ja *Poistu*.



Vastaamatta jääneet ja vastatut puhelut

Voit tarkastella 20 viimeisimmän saapuneen puheluyhteyden puhelinnumeroita (verkkopalvelu) valitsemalla **Loki** → *Viime puhelut* → *Ei vastatut*.





 **Vihje!** Kun näyttöön tulee vastaamatta jääneistä puheluista kertova ilmoitus valmiustilassa, pääset asianomaiseen luetteloon painamalla **Näytä**. Voit soittaa takaisin selaamalla numeron tai nimen kohdalle ja painamalla  -näppäintä.

Voit tarkastella 20 viimeisimmän vastatun puhelun numeroita tai nimiä (verkkopalvelu) valitsemalla **Loki**→ *Viime puhelut*→ *Vastatut*.

Soitetut puhelut


 **Vihje!** Avaa soitettujen puhelujen näkymä painamalla  -näppäintä valmiustilassa.

Voit tarkastella 20 viimeisimmän soitetun tai yritetyn puhelun puhelinnumeroita valitsemalla **Loki**→ *Viime puhelut*→ *Soitetut*.

Soitetut puhelut	
	Spencer Mia 15.5.2002 11:20
	Leist Helmut 15.5.2002 11:17
	Richard 15.5.2002 11:16
Valinnat  Takaisin	

Viime puhelujen pyyhkiminen


- Voit tyhjentää kaikki viime puhelujen listat valitsemalla **Valinnat**→ *Pyhi viime puhelut* Viime puhelut -päänäkymästä.
- Voit poistaa yhden puhelulistaista avaamalla haluamasi listan ja valitsemalla **Valinnat**→ *Tyhjennä lista*.


- Voit poistaa yksittäisen tapahtuman avaamalla listan, selaamalla tapahtuman kohdalle ja painamalla  -näppäintä.


Puhelujen kestot

 Valitse **Valikko**→ **Ekstrat**→ **Loki**→ *Puh. kestot*.

Voit katsoa saapuneiden ja soitettujen puhelujen kestoja.

 **Huom!** Palveluntarjoajan veloittama puheluaika saattaa vaihdella verkon toimintojen, laskunpyöristyksen yms. mukaan.


 **Vihje!** Saat kestolaskurin esiin käynnissä olevan puhelun aikana valitsemalla **Valinnat**→ *Asetukset*→ *Näytä puhelun kesto*→ *Kyllä*.

Kestolaskureiden nollaaminen - Valitse **Valinnat**→ *Nollaa laskurit*. Tähän tarvitaan suojakoodi. Katso 'Suojaus', s. 49. Voit poistaa yksittäisen tapahtuman selaamalla sen kohdalle ja painamalla  -näppäintä.

Puhelujen hinnat (verkkopalvelu)

 Valitse **Valikko**→ **Ekstrat**→ **Loki**→ *Puhelujen hinnat*.


Tämän palvelun avulla voit tarkistaa viimeksi soitetun puhelun hinnan tai kaikkien puhelujen yhteishinnan. Kunkin SIM-kortin puhelujen hinnat näytetään erikseen.

 **Huom!** Palveluntarjoajan puheluista ja palveluista veloittama summa saattaa vaihdella verkon toimintojen, laskunpyöristyksen, verojen yms. mukaan.

Palveluntarjoajan asettama puhelujen hintaraja

Palveluntarjoaja voi asettaa puheluille hintarajan sykäys- tai rahayksikköinä. Kun puhelujen hintaraja on käytössä, puhelua voi soittaa vain niin kauan kuin hintaraja ei ylitä ja olet puhelujen hintaraja -toimintoa tukevan verkon alueella. Puhelin näyttää jäljellä olevien yksiköiden määrän puhelun aikana tai silloin, kun puhelin on valmiustilassa. Kun yksiköitä ei ole jäljellä, näyttöön tulee ilmoitus *Puhelujen hintaraja saavutettu*. Palveluntarjoajalta saat tietoa puhelujen hintarajasta ja sykäysten hinnoista.


Hinnan näyttäminen sykäyksinä tai rahana

- Voit asettaa pelilaitteen näyttämään jäljellä olevan puheajan sykäyksinä tai rahana. Tähän voidaan tarvita PIN2-koodi. Katso s. 49.
 - 1 Valitse **Valinnat** → *Asetukset* → *Hinnan esitys*.
Vaihtoehdot ovat *Rahana* ja *Sykäyksinä*.
 - 2 Jos valitset asetukseksi *Rahana*, näyttöön tulee kehoitus antaa sykäyshinta. Näppäile sykäyksen hinta kotiverkossasi ja paina **OK**.
 - 3 Kirjoita valuutan nimi. Käytä kolmikirjaimista lyhennettä (esimerkiksi EUR).
-  **Huom!** Kun sykäyksiä tai rahaa ei ole jäljellä, puhelu vain pelilaitteeseen ohjelmoituun hätänumeroon (esim. 112 tai muu virallinen hätänumero) saattavat olla mahdollisia.

Puhelujen hintarajan asettaminen itse

- 1 Valitse **Valinnat** → *Asetukset* → *Puhelujen hintaraja* → *Käytössä*.
- 2 Pelilaite pyytää sinua antamaan hintarajan sykäyksinä. Tähän voidaan tarvita PIN2-koodi. Anna arvo joko sykäys- tai rahayksikköinä *Hinnan esitys* -asetuksen mukaan.

Kun asettamasi hintaraja saavutetaan, laskuri pysähtyy enimmäisarvoonsa ja näyttöön tulee ilmoitus *Nollaa hintalaskuri*. Jotta voisit soittaa puhelua, valitse **Valinnat** → *Asetukset* → *Puhelujen hintaraja* → *Eikäytössä*. Tähän tarvitaan PIN2-koodi. Katso s. 49.

Hintalaskureiden nollaaminen - Valitse **Valinnat** → *Nollaa laskurit*. Tähän tarvitaan PIN2-koodi. Katso s. 49. Voit poistaa yksittäisen tapahtuman selaamalla sen kohdalle ja painamalla  -näppäintä.

GPRS-datalaskuri

➡ Valitse **Valikko** → *Ekstrat* → *Loki* → *GPRS-laskuri*.

Voit tarkistaa pakettidatayhteyksien (GPRS-yhteyksien) aikana lähetetyn ja vastaanotetun tietomäärän. Käyttäjää voidaan veloittaa GPRS-yhteyksien käytöstä esimerkiksi lähetetyn tai vastaanotetun tietomäärän mukaan.

Yleisen puhelulokin tarkasteleminen

➡ Valitse **Valikko** → *Ekstrat* → *Loki* ja paina ensin  -näppäintä ja sitten  -näppäintä.

Yleisessä lokissa näkyy jokaisesta tapahtumasta lähettäjän tai vastaanottajan nimi, puhelinnumero, palveluntarjoajan nimi tai yhteysosoite.



Huom!

Alatapahtumat, kuten useassa osassa lähetetyt tekstiviestit ja pakettidatayhteydet, kirjataan yhtenä liikennetapahtumana.

Loki	
Data	WAP
Ääni	987654321
Ääni	Leist Helmut
Ääni	Spencer Mia
Data	123456789
Ääni	Moncourt Anais
Valinnat	Poistu

Symbolit:



saapuva,



lähtevä ja



ei-vastattu liikennetapahtuma.

Lokin tietojen suodattaminen

- 1 Valitse **Valinnat** → **Suodata**. Esiin tulee suodatinluettelo.
- 2 Selaa haluamasi suodattimen kohdalle ja paina **Valitse**.


Lokin sisällön poistaminen

- Voit poistaa lokin koko sisällön valitsemalla **Valinnat** → **Tyhjennä loki**. Vahvista painamalla **Kyllä**.

Pakettidatalaskuri ja yhteysaikalaskuri

- Saat siirretyn datan määrän kilotavuina ja johonkin tiettyyn yhteyteen käytetyn ajan näyttöön selaamalla saapuvan tai lähtevän tapahtuman kohdalle ja valitsemalla **Valinnat** → **Näytä tiedot**.

Lokiasetukset

- Valitse **Valinnat** → **Asetukset**. Asetusluettelo avautuu.
 - **Lokin voimassaolo** – Lokitapahtumia säilytetään pelilaitteen muistissa tietyn päivinä määritetyn ajan, minkä jälkeen ne poistetaan automaattisesti muistitilan vapauttamiseksi.
- 
Huom! Jos valitaan *Ei lokia*, lokin koko sisältö, viime puhelujen tiedot ja viestien välitystiedot poistetaan lopullisesti.
- Asetuksista **Puh. kestot**, **Hinnan esitys** ja **Puhelujen hintaraja** on tietoa kohdissa '**Puhelujen kestot**' ja '**Puhelujen hinnat (verkkopalvelu)**' aiemmin tässä luvussa.

SIM-hakemisto

- Valitse **Valikko** → **Työkalut** → **Valitse/ Poista val..**



SIM-kortilla voi olla käytettävissä lisäpalveluja. Katso myös '**Yhteystietojen kopioiminen SIM-kortin ja pelilaitteen muistin välillä**', s. 54, SIM-palvelujen vahvistus, s. 51, Sallittujen numeroiden asetukset, s. 50, ja '**SIM-kortilla olevien viestien katseleminen**', s. 88.

SIM-hakemiston vaihtoehdot:

Avaa, Soita, Lisää nimi, Muokkaa, Poista, Valitse/Poista val., Kopioi osoitekirjaan, Omat numerot, SIM-hakem. tiedot, Ohjeet ja Poistu.



Huom! Lisätietoja SIM-palvelujen saatavuudesta, hinnoista ja käytöstä saat SIM-kortin myyjältä (kuten verkko-operaattorilta, palveluntarjoajalta tai joltakin muulta myyjältä).

- SIM-kortille tallennetut nimet ja numerot näkyvät SIM-hakemistossa. Voit lisätä ja muokata niitä ja soittaa puheluja.

Muistikortti



↩ Valitse **Valikko** → **Työkalut** → **Muistikortti**.

Jos sinulla on muistikortti, voit tallentaa sille pelejä, musiikkikappaleita, multimediatiedostoja, kuten videoleikkeitä ja äänitiedostoja, sekä kuvia ja varmuuskopioida sille tietoja pelilaitteen muistista.



Tärkeää: Pidä kaikki muistikortit poissa pienten lasten ulottuvilta.



Huom! Käytä vain tämän laitteen kanssa yhteensopivia multimediamuistikortteja (MMC-kortteja). Muut muistikortit, kuten Secure Digital -kortit (SD-kortit), eivät sovi MMC-korttipaikkaan eivätkä ole yhteensopivia tämän laitteen kanssa. Yhteensopimattoman muistikortin käyttö voi vahingoittaa muistikorttia ja laitetta, ja yhteensopimattomalle kortille tallennetut tiedot voivat vioittua.



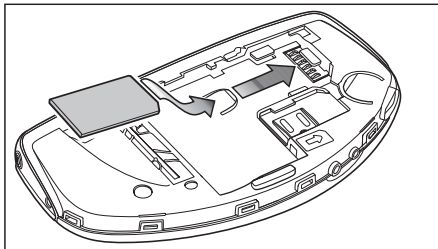
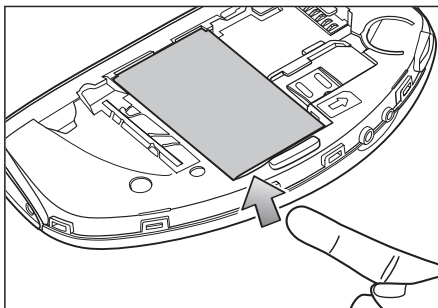
Huom! Yksityiskohtaisia tietoja siitä, miten muistikorttia voi käyttää pelilaitteen muiden


toimintojen ja sovellusten kanssa, on näitä toimintoja ja sovelluksia kuvaavissa oppaan kohdissa.

Muistikortin vaihtoehdot:

Varm. laitt. muisti, Palauta kortilta, Alusta muistikortti, Muistikortin nimi, Aseta salasana, Muuta salasana, Poista salasana, Avaa muistikortti, Muistin tiedot, Ohjeet ja Poistu.

Muistikortin asettaminen paikalleen





- 1 Varmista, että pelilaitteesta on katkaistu virta. Jos virta on päällä, katkaise se pitämällä -näppäintä alaspainettuna.
- 2 Aseta pelilaite siten, että sen tausta on itseesi päin, liu'uta kansi auki, liu'uta sormi sormiaukkoon ja nosta

akku. Kannen irrotusohjeet löytyvät Pikaoppaan kohdasta SIM-kortin asentaminen.

- 3 Poista muistikortti, jos sellainen on asennettu.
- 4 Aseta muistikortti sille varattuun paikkaan kuvan osoittamalla tavalla.
Varmista, että kortin kullankäsitteiset liittimet ovat alaspäin.

- 5 Kun kortti on hyvin paikallaan, aseta akku takaisin paikalleen ja aseta kansi paikalleen liu'uttamalla.

 **Tärkeää:** Älä poista muistikorttia, kun puhelimesta on jokin toiminto kesken. Sulje kaikki muistikortilla olevat sovellukset ennen kortin poistamista.

 **Tärkeää:** Jos olet asentamassa sovellusta muistikortille ja pelilaite on käynnistettävä uudelleen, älä poista korttia, ennen kuin uudelleenkäynnistys on päättynyt. Muussa tapauksessa sovellustiedostot voivat hävitä.


Muistikortin alustaminen

Saatavilla on eri valmistajien muistikortteja. Jotkin muistikortit toimitetaan valmiiksi alustettuina, ja toiset täytyy alustaa. Kysy asiaa jälleenmyyjältä, ja jos olet epävarma, alusta muistikortti. Muistikortin on oltava alustettu, ennen kuin sitä voi käyttää ensimmäisen kerran.



- Valitse *Valinnat* → *Alusta muistikortti*.

Sinua pyydetään vahvistamaan pyyntösi. Kun vahvistat sen, alustus alkaa.

 **Tärkeää:** Kun muistikortti alustetaan, kaikki kortilla olevat tiedot katoavat pysyvästi.

Tietojen varmuuskopiointi ja palauttaminen

Voit varmuuskopioida tietoja pelilaitteen muistista muistikortille.


- Valitse *Valinnat* → *Varm. laitt. muisti*.

Voit palauttaa tietoja muistikortilta pelilaitteen muistiin.

- Valitse *Valinnat* → *Palauta kortilta*.

Muistikortin salasana


Voit lukita muistikortin luvattoman käytön varalta asettamalla salasanan.

 **Huom!** Salasana tallentuu pelilaitteeseen, eikä sitä tarvitse antaa uudelleen, kun muistikorttia käytetään samassa pelilaitteessa. Jos haluat käyttää muistikorttia toisessa pelilaitteessa, pelilaite kysyy salasanaa.

Salasanan asettaminen, muuttaminen tai poistaminen

- Valitse *Valinnat* → *Aseta salasana*, *Muuta salasana* tai *Poista salasana*.

Jokaisessa toiminnossa sinua pyydetään antamaan ja vahvistamaan salasana. Salasanassa voi olla enintään 8 merkkiä.

 **Tärkeää:** Kun salasana poistetaan, muistikortin lukitus avautuu ja korttia voi käyttää toisessa pelilaitteessa ilman salasanaa.

Muistikortin avaaminen

Jos asetat toisen salasanan suojatun muistikortin pelilaitteeseen, sinua pyydetään antamaan kortin salasana.

- Avaa kortti valitsemalla *Valinnat* → *Avaa muistikortti*.

Muistin kulutuksen tarkasteleminen

Käyttämällä *Muistin tiedot* -vaihtoehtoa voit tarkastella eri tietojen muistin kulutusta ja katsoa, miten paljon muistia on käytettävissä uusien sovellusten tai ohjelmistojen asentamiseen muistikortille.



- Valitse *Valinnat* → *Muistin tiedot*.

3. Pelit



Huom! Pelilaitteen on oltava päällä, jotta tätä toimintoa voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriötä tai vaaratilanteen.

Pelit voivat toimia huonommin, jos monta sovellusta on auki. Sulje muita sovelluksia ennen pelien pelaamista.

Voit käyttää pelien pelaamiseen ensisijaisia pelinäppäimiä  ja . Joissakin peleissä voidaan käyttää muita näppäimiä. Lisätietoja on pelin mukana toimitetuissa ohjeissa.



Vihje! Voit vastata puheluun tai lopettaa puhelun lopettamatta pelaamista.



Huom! Pelaaminen kuluttaa virtaa, mikä lyhentää pelilaitteen käyttöaikaa.



Huom! Soitin ei ole käytettävissä pelaamisen aikana.

Pelilaitteeseen voi ostaa monenlaisia pelejä. Tietoja eri pelien saatavuudesta saat Nokian hyväksymältä pelimyyjältä tai osoitteesta www.n-gage.com.


Pelin aloittaminen




Huom! Irrota USB-kaapeli pelilaitteesta, ennen kuin alat pelata pelejä.

Kukin peli toimitetaan erillisellä muistikortilla. Aseta pelin muistikortti Nokia N-Gage -pelilaitteeseen. Katso '[Muistikortti](#)', s. 26. Pelin kuvake ilmestyy automaattisesti **Valikko**-päänäkymään yhdeksänneksi kuvakkeeksi.

Lisätietoja on pelin mukana toimitetuissa peliohjeissa. Voit pelata myös Internetistä ladattuja Java-pelejä. Katso '[Java-sovelluksen asentaminen](#)', s. 115.

Valitse **Valikko**, selaa pelin kuvakkeen kohdalle ja paina  -näppäintä.



Vihje! Aloita peli painamalla **Valikko** → .

Kaksinpelin aloittaminen

Joitakin pelejä voi pelata kaksinpelinä Bluetooth-yhteyden kautta sellaisen ystävän kanssa, jolla on sama peli yhteensopivassa laitteessa. Varmista ennen kaksinpelin aloittamista, että laitteiden Bluetooth-asetukset ovat yhteensopivat. Katso '[Bluetooth-yhteys](#)', s. 121. Katso pelin mukana toimitetuista ohjeista yksityiskohtaisia


tietoja esimerkiksi pelin aloittamisesta, eri pelitasoista ja lisäominaisuuksista.

Monen pelaajan pelin aloittaminen

Joitakin pelejä voi pelata monen pelaajan pelinä Bluetooth-yhteyksien kautta sellaisten ystävien kanssa, joilla on sama peli yhteensopivassa laitteessa. Varmista ennen monen pelaajan pelin aloittamista, että laitteiden Bluetooth-asetukset ovat yhteensopivat. Katso 'Bluetooth-yhteys', s. 121. Katso pelin mukana toimitetuista ohjeista yksityiskohtaisia tietoja esimerkiksi pelin aloittamisesta, eri pelitasoista ja lisäominaisuuksista.


4. Soitin ja radio



Pelilaitteella voi kuunnella radiota tai muistikortille tallennettua musiikkia. Sillä voi myös äänittää musiikkia radiosta tai ulkoisesta musiikkilähteestä. Lähes CD-laatuaisia musiikkikappaleita voi äänittää tai siirtää muistikortille.

 **Huom!** Muistikortti pystyy näyttämään vain 255 ensimmäisen musiikkikappaleen tiedot.


Tietoa musiikkikappaleiden siirtämisestä yhteensopivasta tietokoneesta pelilaitteeseen on kohdassa '[Nokia Audio Manager](#)', s. 36.


Soitin



 **Huom!** Pelilaitteen on oltava päällä, jotta tätä toimintoa voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.


 Avaa Soitin valitsemalla **Valikko**→**Media**→**Soitin** tai painamalla -näppäintä.

Soitin-sovelluksen avulla voit kuunnella muistikortille tallennettuja musiikkikappaleita. Liitä kuuloke (katso '[Kuulokkeen liittäminen ja käyttäminen](#)', s. 15) pelilaitteeseen tai kuuntele musiikkia kaiuttimen kautta.



 **Huom!** Musiikkia voi kuunnella vain 32, 64 tai 128 megatavun muistikortilta. Laite ei tue muita muistikortteja.

 **Huom!** *Soitin*-sovelluksen käyttäminen kuluttaa tavallista enemmän virtaa, mikä lyhentää pelilaitteen käyttöaikaa.

 **Vihje!** Voit käynnistää *Soitin*-sovelluksen nopeasti painamalla erityistä soitinnäppäintä .







 **VAROITUS!** Musiikin kuunteleminen suurella äänenvoimakkuudella voi vahingoittaa kuuloa.




Kun *Soitin* on käynnistetty, se alkaa soittaa kappaleita.

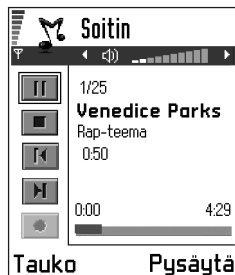
Voit lisätä kuulokkeen tai kaiuttimen äänenvoimakkuutta painamalla  tai vähentää sitä painamalla .

Musiikin kuunteleminen

Voit valita soiton/tauon


-  / , pysäytyksen
- , edellisen kappaleen
- , seuraavan kappaleen
-  tai äänityksen .

Korosta haluamasi ohjauspainike painamalla  - tai  -näppäintä ja valitse toiminto painamalla  -näppäintä.




Soitin-sovelluksen



vaihtoehdot: *Kappaleet, Asetukset, Kaiutin käyttöön / Kaiutin pois käyt., Ohjeet ja Poistu.*

 **Vihje!** Seuraavan kappaleen voi valita myös painamalla kuulokepainiketta.

Kappaleet-toiminnon avulla voit tarkastella ja soittaa pelilaitteeseen tallennettuja musiikkikappaleita.

 Kappaleet-toiminnon vaihtoehdot: *Soita, Poista, Muuta nimeä, Lisää listalle / Poista listalta, Ohjeet ja Poistu.*

Kun haluat tarkastella tallennettuja musiikkikappaleita, paina *Valinnat* → *Kappaleet*.

 **Vihje!** Kuunnelllessasi musiikkia voit painaa  -näppäintä, jolloin saat esiin käytettävissä olevat *Valinnat*.


Kun haluat soittaa jonkin *Kappaleet*-toiminnon musiikkikappaleista, korosta kappale painamalla  - tai  -näppäintä ja paina sitten **Valinnat** → *Soita*.

Voit vastata puheluun ja soittaa puheluja kuunnelllessasi musiikkia. Puhelun aikana kappale on pysäytettyä ja soitin mykistettyä. Kun lopetat puhelun, soitin kytkeytyy päälle automaattisesti.

Voit vastata saapuvaan puheluun käyttäessäsi kuuloketta painamalla kuulokepainiketta. *Soitin* pysähtyy, kun pelilaitte soi. Voit lopettaa puhelun painamalla kuulokepainiketta uudelleen. Lisätietoja on kohdassa 'Kuulokkeen liittäminen ja käyttäminen', s. 15.

Voit muokata asetuksia painamalla *Valinnat* ja valitsemalla *Asetukset*. Käytettävissä ovat seuraavat asetukset:

- *Musiikin tyyli*: Voit valita soitettavien musiikkikappaleiden tyylin. Näin voit automaattisesti määrittää valitun tyylin mukaisiksi taajuuskorjaimen asetukset, kuten basso-/diskanttitasot ja balanssin. Tämä voi parantaa toiston laatua. Tyylit ovat: *Rock, Pop, Dance, Jazz, Klassinen, Latino ja Normaali*.
- *Soittojärjestys*: Valitse *Normaali*, jos haluat soittaa pelilaitteeseen tallennetut kappaleet siinä järjestyksessä kuin ne ovat kappalelistalla. Voit valita myös vaihtoehdon *Satunnainen* tai *Toisto*.
- *Lisäbasso*: Voit lisätä bassoa valittuun musiikkityyliin.

 Asetusten vaihtoehdot: *Muuta, Ohjeet ja Poistu.*

Äänittäminen ulkoisesta laitteesta




Voit liittää pelilaitteen yhteensopivaan ulkoiseen audiolaitteeseen (esimerkiksi CD-soittimeen) ja äänittää musiikkia suoraan pelilaitteeseen.



Huom! Älä käytä tätä toimintoa lakien vastaisesti!

Musiikilla voi olla tekijänoikeussuoja. Tällaisen musiikin äänittäminen on sallittua vain omaan käyttöön. On laitonta kopioida tällaista musiikkia myytäväksi tai jaeltavaksi.

Voit äänittää musiikkikappaleen yhteensopivasta ulkoisesta audiolaitteesta seuraavasti.

- 1 Liitä ulkoinen audiolaitte. Lisätietoja on kohdassa 'Laitteen mukana toimitettujen kaapelien liittäminen ja käyttäminen', s. 16.
- 2 Paina **Valikko**→ **Media**→ **Soitin**.
- 3 Korosta äänityspainike  painamalla  -näppäintä ja aloita äänitys painamalla  -näppäintä. Voit lopettaa äänityksen painamalla **Pysäytä**.
- 4 Kirjoita kappaleen nimi ja paina **OK**.

Voit vastata puheluun ja soittaa puheluja äänityksen aikana. Soitin




mykistyy, mutta äänitys jatkuu taustalla. Kun lopetat puhelun, soitinnäkymä palaa näyttöön automaattisesti.

Radio





Huom! Pelilaitteen on oltava päällä, jotta tätä toimintoa voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.



Avaa Radio valitsemalla **Valikko**→ **Media**→ **Radio** tai painamalla  -näppäintä.

Voit kuunnella pelilaitteen *Radio*-sovellusta kuulokkeen (katso 'Kuulokkeen liittäminen ja käyttäminen', s. 15) tai kaiuttimen kautta. Kuulokkeen johto toimii radion antennina, joten anna sen roikkua vapaasti ja varmista aina, että se on liitetty.

Voit lisätä kuulokkeen tai kaiuttimen äänenvoimakkuutta painamalla  tai vähentää sitä painamalla .



Huom! Radiolähettyksen laatuun vaikuttaa radioaseman kuuluvuus kyseisellä alueella.












VAROITUS! Musiikin kuunteleminen suurella äänenvoimakkuudella voi vahingoittaa kuuloa.



Vihje! Painamalla kuulokepainiketta voit valita seuraavan tallennetun kanavan.







Vihje! Voit käynnistää *Radio*-sovelluksen nopeasti painamalla erityistä radionäppäintä .



Voit valita seuraavan kanavan , edellisen kanavan , automaattisen haun ylös , automaattisen haun alas  tai äänityksen . Korosta haluamasi ohjauspainike painamalla  - tai  -näppäintä ja valitse toiminto painamalla  -näppäintä.




Radio-sovelluksen vaihtoehdot: *Kanavat, Kaiutin käyttöön / Kaiutin pois käyt., Autom. haku ylös, Autom. haku alas, Kanavanhaku käsin, Tallenna kanava, Ohjeet ja Poistu.*

Radiokanavan haku

- Kun **Radio** on päällä, hae kanava automaattisesti valitsemalla **Valinnat** → *Autom. haku ylös* tai *Autom. haku alas*. Kun kanava löytyy, uusi taajuus tulee näyttöön.
 **Huom!** Jos radiokanavia on jo tallennettu, näyttöön voi tulla myös kanavan numero ja nimi.
-  **Huom!** Taajuusalue on 87,5 – 108,0 MHz.
- Voit hakea kanavan myös käsin valitsemalla **Valinnat** → *Kanavanhaku käsin* ja painamalla  - tai  -näppäintä, jolloin voit liikkua taajuusalueella ylös tai alas (0,05 MHz:n välein).


 **Vihje!** Jos tiedät haluamasi taajuuden, voit näppäillä sen suoraan näppäimistöltä (desimaalierottimen saat painamalla  -näppäintä).

- Voit tallentaa kanavan pelilaitteeseen valitsemalla **Valinnat** → *Tallenna kanava*. Selaa sen kanavapaikan kohdalle, johon haluat tallentaa kanavan, ja paina **Valitse**. Kirjoita radioaseman nimi ja paina **OK**.
 **Huom!** Tyhjiissä paikoissa näkyy oletustaajuus 87,5 MHz.


Radion käyttäminen

Kanavalistan vaihtoehdot:
Kuuntele, Kaiutin käyttöön / Kaiutin pois käyt., Muuta nimeä, Poista, Ohjeet ja Poistu.

Kun **Radio** on päällä, sen voi kytkeä päältä painamalla **Poistu**.


 **Huom!** Kun kaiutin on käytössä, kuuloke on mykistetty.

Voit vastata puheluun ja soittaa puheluja kuunnellessasi radiota. Puhelun aikana radio on mykistetty. Kun lopetat puhelun, radio kytkeytyy päälle automaattisesti.




 **Huom!** **Radio**-sovelluksen käyttäminen kuluttaa virtaa, mikä lyhentää pelilaitteen käyttöaikaa.




Jos olet jo tallentanut radiokanavia, voit valita **Valinnat** → *Kanavat* ja valita haluamasi kanavan. Voit valita kanavapaikan 1 – 9 myös painamalla vastaavaa

numeronäppäintä. Voit valita kanavapaikan 10 - 20 myös painamalla numeronäppäimiä peräkkäin. Esimerkiksi 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 ja 2 + 0 = 20.

 **Huom!** Jos kuuloke irrotetaan, *Radio* kytkeytyy päältä 5 minuutin kuluttua.

Äänittäminen radiosta

Voit äänittää valittua radiokanavaa. Korosta äänityspainike  painamalla  -näppäintä ja aloita äänitys painamalla  -näppäintä. Kirjoita kappaleen nimi ja paina OK.

 **Huom!** Äänitystilassa äänityspainikkeista  tulee pysäytyspainike .

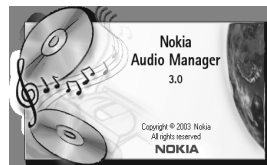
 **Vihje!** Voit valita myös **Pysäytä**.


Voit vastata puheluun ja soittaa puheluja äänittäessä radiokanavaa. Radio mykistyy, mutta äänitys jatkuu taustalla. Kun lopetat puhelun, radio kytkeytyy päälle automaattisesti. Radiosta tehtyjä äänityksiä voi toistaa soittimella.




Nokia Audio Manager

Nokia Audio Manager -ohjelmiston avulla voit valita digitaalisia musiikkikappaleita yhteensopivasta tietokoneesta ja siirtää niitä Nokia N-Gage -pelilaitteen muistikortille. Nokia Audio Manager -ohjelmiston avulla voit myös luoda M3U-kappaleistoja tietokoneeseen siten, että ne viittaavat joko MP3-kappaleisiin tai CD-levyiltä tallennettuihin kappaleisiin. Jotta tietokone voisi käyttää pelilaitteen mediatallennusalueita (muistikorttia), liitä pelilaitte tietokoneeseen laitteen mukana toimitetun USB Mini-B -kaapelin DKE-2 avulla. Katso '[Laitteen mukana toimitettujen kaapelien liittäminen ja käyttäminen](#)', s. 16. Pelilaitteen muistikortin sisältö voidaan tämän jälkeen näyttää Nokia Audio Manager -ohjelmiston *MusicStudio* -ikkunan Mobile Device -alueella. Kappaleistoilla näkyvät musiikkikappaleet voidaan siirtää esimerkiksi CD-levyiltä.



 **Huom!** Nokia Audio Manager -ohjelmistoa käytettäessä täytyy vain liittää pelilaitte tietokoneeseen laitteen mukana toimitetun USB Mini-B -kaapelin DKE-2 avulla (katso '[Laitteen mukana toimitettujen kaapelien liittäminen ja käyttäminen](#)', s. 16). Kaikki muu tehdään tietokoneessa.

 **Huom!** Älä käytä tätä toimintoa lakien vastaisesti! Musiikilla voi olla tekijänoikeussuoja. Tällaisen musiikin

äänittäminen on sallittua vain omaan käyttöön. On laitonta kopioida tällaista musiikkia myytäväksi tai jaeltavaksi.



Vihje! Sovellus löytyy myyntipakkauksessa toimitetulta CD-ROM-levyltä.

Järjestelmävaatimukset

Nokia Audio Manager -ohjelmiston asennuksen ja käytön edellytykset ovat seuraavat:

- Intel-yhteensopiva tietokone, jossa on Windows 98 Second Edition-, Millennium Edition-, Windows 2000- tai Windows XP -käyttöjärjestelmä.



Huom! Ohjelmistoa ei tueta tietokoneessa, joka on päivitetty Windows 95- tai 3.1-käyttöjärjestelmästä Windows 98 -käyttöjärjestelmään.

- Pentium MMC 266 MHz -suoritin (300 MHz:n Pentium suositeltava).
- Vähintään 35 megatavua vapaata levytilaa.
- Vähintään 48 megatavua muistia (suositus), 64 megatavua Windows 2000 -järjestelmässä.
- Näyttö, jossa on 800 x 600 pikseliä ja yli 65 536 väriä, ja High Colour -asetukset.
- CD-ROM-asema, SCSI/ANSI X3T10-1048D -standardi. ATAPI/SFF-8020i-standardi.

Nokia Audio Manager -ohjelmiston asentaminen



Huom! Liitä USB-kaapeli tietokoneeseen vasta, kun olet asentanut Nokia Audio Manager -ohjelmiston

Nokia N-Gage -pelilaitteen myyntipakkauksessa toimitetulta CD-ROM-levyltä.

- Käynnistä Windows.
- Aseta myyntipakkauksessa toimitettu CD-ROM-levy tietokoneen CD-ROM-asemaan.
- CD-ROM-levyn pitäisi käynnistyä automaattisesti. Jos se ei käynnisty, avaa Resurssienhallinta ja valitse CD-ROM-asema, johon asetit CD-ROM-levyn. Napsauta Nokia Audio Manager -kuvaketta hiiren kakkospainikkeella ja valitse Autorun.
- Suorita asennus loppuun noudattamalla tietokoneen näyttöön tulevia asennusohjeita.
- Kun ohjelmiston asennus on päättynyt, Nokia Audio Manager -kansio lisätään Ohjelmat-luetteloon.




Huom! Tietokone täytyy käynnistää uudelleen Nokia Audio Manager -ohjelmiston asennuksen jälkeen.

CD-kappaleiden tallentaminen Nokia Audio Manager -ohjelmiston avulla

Avaa Nokia Audio Manager -ohjelmisto tietokoneessa. Aloitusnäyttö tulee esiin.

- Aseta musiikki-CD-levy tietokoneen CD-asemaan ja napsauta *CD-soitin*-kuvaketta. Oletusarvoisesti kaikkien kappaleiden pitäisi tulla näkyviin.
- Valitse kappaleet ja tallenna ne napsauttamalla *Tallenna kappaleet* -painiketta.


 **Huom!** Poista CD-levy vasta, kun tallennus on päättynyt. Tilanneilmaisin osoittaa suunnilleen ajan, jonka kappaleiden tallennus kestää.

- Siirrä tallennetut kappaleet *Music Studio* -osaan napsauttamalla *Lisää*-painiketta, valitsemalla haluamasi kappaleet ja napsauttamalla *Avaa*-painiketta.

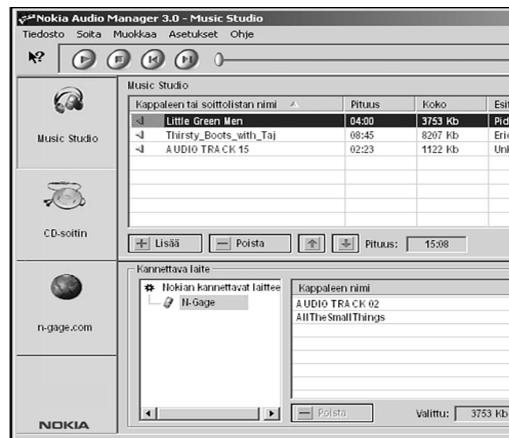
Nyt voit siirtää kappaleet *Music Studio* -osasta **N-Gage** -pelilaitteeseen.

Musiikkikappaleiden siirtäminen laitteeseen

- Tallenna kappaleet ja kappalelistat Nokia Audio Manager -ohjelmiston *Music Studio* -osaan. Katso lisäohjeita edellisestä kohdasta tai Nokia Audio Manager -ohjelmiston ohjeesta.

 **Huom!** Varmista, että yhteensopiva tietokone ja pelilaitte on liitetty toisiinsa laitteen mukana toimitetun USB-kaapelin avulla. Katso 'Laitteen mukana toimitettujen kaapeliin liittäminen ja käyttäminen', s. 16.

- Avaa Nokia Audio Manager -ohjelmisto tietokoneessa. Aloitusnäyttö tulee esiin.
- Napsauta *Music Studio* -ikkunan Mobile Device -alueella olevaa kuvaketta.
- Valitse pelilaitteen muistikortille siirrettävät kappaleet tai kappalelistat: korosta haluamasi kappaleet tai kappalelistat napsauttamalla niitä.



- Napsauta *Siirrä laitteeseen* -painiketta.

Jos olet valinnut enemmän musiikkia kuin pelilaitteen muistikortille mahtuu, näyttöön tulee virheilmoitus. Poista joitakin kappaleita valinnasta, kunnes kappaleet mahtuvat kortille.

Siirtäminen Resurssienhallinnan avulla

MP3- tai .AAC-musiikkikappaleita voi siirtää pelilaitteen muistikortille Resurssienhallinnan avulla.



Huom! Varmista, että yhteensopiva tietokone ja pelilaite on liitetty toisiinsa laitteen mukana toimitetun USB-kaapelin avulla. Katso '[Laitteen mukana toimitettujen kaapelien liittäminen ja käyttäminen](#)', s. 16.

- 1 Avaa Resurssienhallinta ja tuo esiin tietokoneeseen liitetyt levyasemat. Yhden aseman kirjaimen kohdalla pitäisi näkyä **N-Gage** -pelilaite (paikallislevy). Napsauta sitä. Esiin tulee ikkuna, jossa näkyy pelilaitteen muistikortin sisältö.
- 2 Avaa toinen Resurssienhallinta-ikkuna ja tuo esiin tietokoneen sen kansion sisältö, josta haluat siirtää MP3- ja .AAC-kappaleita.
- 3 Valitse yhteensopivasta tietokoneesta kappaleet, jotka haluat siirtää pelilaitteeseen, ja vedä ja pudota ne ensimmäiseen ikkunaan. Kappaleet siirretään nyt pelilaitteeseen, ja niitä voi soittaa *Soitin*-sovelluksen avulla.



Tärkeää! Resurssienhallinta voi näyttää, että tiedostojen siirto on päättynyt, ennen kuin on kulunut riittävästi aikaa. Siirto ei kuitenkaan välttämättä ole päättynyt, ja varaa siksi noin 10 sekuntia yhtä siirrettävää megatavua kohti. Jos siirto keskeytyy aikaisemmin, tiedostoja ei ehkä ole siirretty.



Huom! Resurssienhallinnan avulla siirretyt tiedostot eivät näy Nokia Audio Manager -ohjelmiston Mobile Device -ikkunassa.

Jos olet valinnut enemmän musiikkia kuin pelilaitteen muistikortille mahtuu, näyttöön tulee virheilmoitus. Poista joitakin musiikkikappaleita ja yritä uudelleen.

n-gage.com -ikkuna

Nokia Audio Manager -ohjelmistossa on ikkuna Internet-selailua varten. Selaimessa on oletuksena n-gage.com-kotisivu. Osoitekenttään voi kirjoittaa minkä tahansa URL-osoitteen. Internet-hakua varten osoitekenttään on määritettävä sivusto, jolla on hakukone. Internetistä löytyneet kappaleet täytyy ladata tietokoneeseen, ennen kuin niitä voi lisätä *Music Studio* -ikkunaan siirrettäväksi pelilaitteeseen.

Muita ominaisuuksia

Tuetut musiikkikappaletyypit

Nokia Audio Manager tukee MP3-musiikkikappaleita ja M3U-kappalelistoja. Kappalelistoja voi luoda *Music Studio* - osassa. Kun kappalelista valitaan siirrettäväksi pelilaitteen muistikortille, vain listalla mainitut kappaleet siirretään. Jos *CD-soitin* on luonut kappaleen, sen tiedostotarkennin on .AAC. Näitä tiedostoja voi soittaa tietokoneella Nokia Audio Manager -ohjelmiston avulla ja siirtää pelilaitteen muistikortille.

Kappaleiden kenttien muokkaaminen yhteensopivassa tietokoneessa





Kun kappaleet tai kappalelistat näkyvät *Music Studio* -ikkunassa, kappale- tai esittäjä tietoja voi muokata. Lisätietoja on Nokia Audio Manager -ohjelmiston ohjeessa.



5. Asetukset

↩ Valitse **Valikko** → **Työkalut** → **Asetukset**.

Yleisten asetusten muuttaminen

- 1 Selaa asetusryhmän kohdalle ja avaa se painamalla .
- 2 Selaa muutettavan asetuksen kohdalle ja paina , jolloin voit
 - siirtyä vaihtoehtojen välillä, jos niitä on vain kaksi (**Käytössä**/**Ei käytössä**)
 - avata vaihtoehtojen luettelon tai muokkaustilan
 - avata liikusäädinnäkymän, jossa voit suurentaa tai pienentää arvoa painamalla  tai .

Käyttöasetukset







Yleiset asetukset



- **Laitteen kieli** - Voit muuttaa pelilaitteen näyttötekstien kielen. Tämä muutos vaikuttaa myös päivämäärän ja ajan esitystapaan ja esimerkiksi laskutoimituksissa käytettäviin erottimiin. Jos asetat arvoksi *Automaattinen*, pelilaite valitsee kielen SIM-kortilla olevien tietojen mukaan. Kun olet vaihtanut näyttötekstien kielen, käynnistä pelilaite uudelleen.




Huom! *Laitteen kieli*- tai *Tekstinsyöttökieli*-asetusten muuttaminen vaikuttaa jokaiseen pelilaitteen sovellukseen, ja muutos pysyy voimassa, kunnes näitä asetuksia muutetaan uudelleen.

- **Tekstinsyöttökieli** - Voit vaihtaa pelilaitteen tekstinsyöttökielen. Kielen vaihtaminen vaikuttaa
 - merkkeihin, jotka ovat käytettävissä painettaessa näppäimiä ( - )
 - käytettävään sanakirjaan ja
 - erikoismerkkeihin, jotka ovat käytettävissä painettaessa  - tai  -näppäintä.





Esimerkki: Käytät pelilaitetta, jossa näyttötekstit ovat englanniksi, mutta haluat kirjoittaa kaikki viestisi ranskaksi. Kun vaihdat kielen, sanakirja hakee ranskalaisia sanoja ja tavallisimmat ranskan kielessä käytettävät erikoismerkit ja välimerkit ovat käytettävissä, kun painat  - tai  -näppäintä.





Vihje! Tämän muutoksen voi tehdä myös joissakin muokkaustiloissa. Paina  -näppäintä ja valitse *Tekstinsyöttökieli*:

- **Sanakirja** - Voit valita ennustavan tekstinsyötön asetukseksi pelilaitteen kaikkia muokkaustiloja varten *Käytössä* tai *Ei käytössä*. Tämän asetuksen voi muuttaa



myös muokkaustiloissa. Paina  -näppäintä ja valitse *Sanakirja* → *Sanakirja käyttöön* tai *Ei käytössä*.


 **Huom!** Ennustavan tekstinsyötön sanakirjaa ei ole saatavissa kaikille kielille.

- *Terv.teksti/-tunnus* - Avaa asetus painamalla . Tervehdysteksti tai -tunnus näkyy näytössä hetken, kun pelilaitteeseen kytketään virta. Valitse *Animaatio*, jos haluat käyttää oletuskuvaa. Valitse *Teksti*, jos haluat kirjoittaa tervehdystekstin (enintään 50 kirjainta). Valitse *Kuva*, jos haluat valita valokuvan tai kuvan **Kuvat**-sovelluksesta.
- *Alkuper. asetukset* - Voit palauttaa tietyt asetukset alkuperäisiin arvoihinsa. Tähän tarvitaan suojakoodi. Katso s. 49. Asetusten alkuperäisten arvojen palauttamisen jälkeen virran kytkettyminen pelilaitteeseen voi kestää pitempään.

 **Huom!** Kaikki luomasi dokumentit ja tiedostot pysyvät ennallaan.

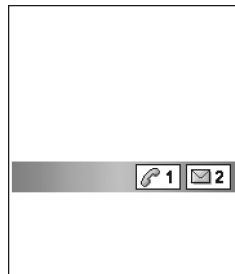
Valmiustila

- *Taustakuva* - Voit valita minkä tahansa kuvan, jota käytetään taustakuvana valmiustilassa. Valitse *Kyllä* ja valitse sitten kuva **Kuvat**-sovelluksesta.
- *Vasen valintanäppäin* ja *Oikea valintanäppäin* - Voit vaihtaa oikovalinnat, jotka näkyvät vasemman  ja oikean  valintanäppäimen yläpuolella valmiustilassa. Sovellusten lisäksi oikovalinta voi osoittaa johonkin toimintoon (esimerkiksi *Luo viesti* -toimintoon).

 **Huom!** Oikovalinta ei voi osoittaa itse asentamaasi sovellukseen.

Näyttö

- *Kontrasti* - Voit muuttaa näytön kontrastia vaaleammaksi tai tummemmaksi.
- *Värivalikoima* - Voit vaihtaa näytössä käytettävän värivalikoiman.
- *Näytönsääst. viive* - Näytönsäästäjä aktivoituu, kun näytönsäästäjän viiveaika on kulunut umpeen. Kun näytönsäästäjä on päällä, näyttö tyhjentyy ja näkyviin tulee näytönsäästäjän palkki.
- Voit sammuttaa näytönsäästäjän painamalla mitä tahansa näppäintä.
- *Näytönsäästäjä* - Valitse näytönsäästäjän palkissa näkyvät tiedot: kellonaika ja päivämäärä tai itse kirjoittamasi teksti. Näytönsäästäjän palkin paikka ja taustaväri vaihtuu minuutin välein. Näytönsäästäjässä näkyy myös uusien viestien ja vastaamatta jääneiden puhelujen määrä.



Puheluasetukset



Huom! Voit muuttaa soitonsiirron asetuksia valitsemalla **Valikko**→**Työkalut**→**Soitonsiirto**. Katso '**Soitonsiirron asetukset**', s. 21.


Oman nron lähetys

- Tämän verkkopalvelun avulla voit määrittää, näkyykö numerosi vastaanottajan puhelimessa (*Kyllä*) vai ei (*Ei*). Määrityksen voi tehdä myös verkko-operaattori tai palveluntarjoaja tilauksen yhteydessä (*Sopim. mukaan*).

Koputuspalvelu: (verkkopalvelu)

- Verkko ilmoittaa sinulle, kun saat uuden puhelun toisen puhelun aikana. Valitse *Ota käyttöön*, jos haluat verkon ottavan koputuspalvelun käyttöön, *Poista käytöstä*, jos haluat verkon poistavan koputuspalvelun käytöstä, tai *Tarkista tila*, jos haluat tarkistaa, onko toiminto käytössä vai ei.



Autom. soitontoisto

- Kun tämä asetus on otettu käyttöön, pelilaitte soittaa valittuun puhelinnumeroon enintään 10 kertaa, jos yhteys ei muodostu. Voit lopettaa automaattisen soitontoiston painamalla -näppäintä.


Tiedot puh. jälkeen

- Ota tämä asetus käyttöön, jos haluat pelilaitteen näyttävän hetken aikaa viimeisen puhelun keston ja hinnan. Hinnan näyttäminen edellyttää, että *Puhelujen hintaraja* -asetus on aktivoitu SIM-kortille. Katso s. 24.

Pikavalinta

- Kun valitset asetukseksi *Käytössä*, voit soittaa jollekin pikavalintanäppäimelle ( - ) määritettyyn puhelinnumeroon pitämällä kyseistä näppäintä alaspainettuna. Katso myös '**Pikavalintanäppäinten määrittäminen**', s. 58.

Vastaaminen

- Jos valitset asetukseksi *Millä tahansa*, voit vastata puhelun painamalla lyhyesti mitä tahansa näppäintä (paitsi ei näppäimiä ,  ja ).

Käytettävä linja (verkkopalvelu)


- Tämä asetus näkyy vain, jos SIM-kortti tukee kahta tilaajanumeroa eli kahta puhelulinjaa. Valitse, kumpaa puhelulinjaa (*Linja 1* tai *Linja 2*) haluat käyttä soittamiseen ja tekstiviestien lähettämiseen. Voit vastata kummankin linjan puheluihin riippumatta siitä, kumpi linja on valittu.



Huom! Jos valitaan *Linja 2*, mutta tätä verkkopalvelua ei ole tilattu, puheluja ei voi soittaa.

Voit estää linjan valinnan valitsemalla *Linjan vaihto*→*Ei sallittu*, jos SIM-korttisi tukee tätä toimintoa. Asetuksen muuttamiseen tarvitaan PIN2-koodi.



Vihje: Voit vaihtaa puhelulinjasta toiseen pitämällä -näppäintä alaspainettuna valmiustilassa.

Yhteysasetukset



Datayhteyksiä ja yhteysosoitteita koskevia yleisiä tietoja



Sanasto: Yhteysosoite – Tarkoittaa kohtaa, josta pelilaite liittyy datapuhelun tai pakettidatayhteyden kautta Internetiin. Yhteyden voi tarjota esimerkiksi kaupallinen Internet-palveluntarjoaja, langattomien laitteiden palveluntarjoaja tai verkko-operaattori.

Voit määrittää yhteysosoitteiden asetuksia valitsemalla *Asetukset* → *Yhteys* → *Yhteysosoitteet*.

Yhteyden muodostaminen yhteysosoitteeseen edellyttää datayhteyttä. Tämä pelilaite tukee kolmenlaisia datayhteyksiä:

- GSM-datapuhelua (D)
- nopeaa GSM-datapuhelua (D*) ja
- pakettidatayhteyttä (GPRS-yhteyttä) (G).

Voit määrittää kolmenlaisia yhteysosoitteita: MMS-yhteysosoitteita, selainyhteysosoitteita ja Internet-yhteysosoitteita (IAP). Tarkista palveluntarjoajalta, millaista yhteysosoitetta haluamasi palvelu edellyttää. Sinun on määritettävä yhteysosoitteiden asetuksia, jos haluat esimerkiksi

- lähettää ja vastaanottaa multimediatestejä
- lähettää ja vastaanottaa sähköpostia
- tarkastella selainsivuja
- ladata Java™-sovelluksia

- käyttää kuvanlähetyksiä tai
- käyttää pelilaitetta modeemina.

Katso myös '*Datayhteyden symbolit*', s. 10.

GSM-datapuhelut

GSM-datapuheluissa tiedonsiirtonopeus voi olla enintään 14,4 kb/s. Pyydä verkko-operaattorilta tai palveluntarjoajalta lisätietoja datapalvelujen saatavuudesta ja tilaamisesta.

Datapuhelun vähimmäisasetukset

- Voit määrittää perusasetukset GSM-datapuheluja varten valitsemalla ensin *Asetukset* → *Yhteys* → *Yhteysosoitteet* ja sitten **Valinnat** → *Uusi yhteysosoite*. Täydennä seuraavat tiedot: *Siirtotie: GSM-data*, *Valintanumero*, *Yhteystyyppi: Jatkuva*, *Datapuhelutyyppi: Analoginen* ja *Datan enimmäisnopeus: Automaattinen*.

Nopea datapuhelu (HSCSD, High Speed Circuit Switched Data)



Sanasto: Käytettäessä nopeaa dataa tiedonsiirtonopeus voi enimmillään olla 43,2 kb/s.

Pyydä verkko-operaattorilta tai palveluntarjoajalta lisätietoja HSCSD-palvelun saatavuudesta ja tilaamisesta.



Huom! Tiedon lähettäminen HSCSD-tilassa voi tyhjentää pelilaitteen akun nopeammin kuin tavalliset ääni- tai datapuhelut, koska pelilaite saattaa lähettää tietoa verkkoon tiheämmin.

Pakettidata (GPRS, General Packet Radio Service)



Sanasto: Pakettidata eli GPRS (General Packet Radio Service) käyttää pakettikytkentäistä tekniikkaa, jossa tietoa lähetetään lyhyinä datapaketteina matkapuhelinverkon kautta.

Pakettidatayhteyden vähimmäisasetukset

- Sinulla on oltava GPRS-liittymä. Pyydä verkko-operaattorilta tai palveluntarjoajalta lisätietoja GPRS-liittymän saatavuudesta ja tilaamisesta.
- Valitse ensin **Asetukset** → **Yhteys** → **Yhteysosoitteet** ja sitten **Valinnat** → **Uusi yhteysosoite**. Täydennä seuraavat tiedot: **Siirtotie:** *GPRS* ja **Yhteysosoitteen nimi:** kirjoita palveluntarjoajan antama nimi. Lisätietoja on kohdassa 'Yhteysosoitteen määrittäminen', s. 45.

Pakettidatan ja sovellusten hinnoittelu

Sinulta veloitetaan sekä aktiivisesta GPRS-yhteydestä että GPRS:n kautta käytettävistä sovelluksista, kuten selainpalveluista, datan lähettämisestä ja vastaanottamisesta ja tekstiviesteistä. Lisätietoja maksuista saa verkko-operaattorilta tai palveluntarjoajalta. Katso myös '[Pakettidatalaskuri ja yhteysaikalaskuri](#)', s. 25.

Yhteysosoitteen määrittäminen

Yhteysosoiteluettelon vaihtoehdot: *Muokkaa, Uusi yhteysosoite, Poista, Ohjeet ja Poistu.*

Pelilaitteen yhteysosoiteasetukset on voitu asettaa valmiiksi. Voit myös saada yhteysosoitteiden asetuksia dataviestinä palveluntarjoajalta. Katso '[Dataviestien vastaanottaminen](#)', s. 82.


Jos yhteysosoitteita ei ole määritetty, kun avaat **Yhteysosoitteet**-ikkunan, sinulta kysytään, haluatko määrittää yhteysosoitteen.

Jos yhteysosoitteita on jo määritetty ja haluat luoda uuden yhteysosoitteen, valitse ensin **Valinnat** → **Uusi yhteysosoite** ja valitse sitten

- **Käytä oletusasetuksia**, jos haluat käyttää oletusasetuksia. Tee tarvittavat muutokset ja tallenna asetukset painamalla **Takaisin**.
- **Käytä nyk. asetuksia**, jos haluat käyttää jo olemassa olevia asetustietoja uuden yhteysosoitteen asetusten pohjana. Esiin tulee luettelo jo määritetyistä yhteysosoitteista. Valitse niistä jokin ja paina **OK**. Yhteysosoitteen asetukset avautuvat, ja osa kentistä on jo täydennetty.

Yhteys-osoitteet	
G	Yhteyden nimi 1
G	Yhteyden nimi 2
D	Yhteyden nimi 3
D	Yhteyden nimi 4
G	Yhteyden nimi 5
D	Yhteyden nimi 6
Valinnat ◀ Takaisin	

Yhteysosoitteen muokkaaminen

Kun avaat Yhteysosoitteet-ikkunan, esiin tulee luettelo käytettävissä olevista yhteysosoitteista. Selaa muokattavan yhteysosoitteen kohdalle ja paina .

Yhteysosoitteen poistaminen

Selaa poistettavan yhteysosoitteen kohdalle yhteysosoiteluettelossa ja valitse **Valinnat** → **Poista**.

Yhteysosoitteet

Vaihtoehdot muokattaessa yhteysosoitteen asetuksia: *Muuta*, *Lisäasetukset*, *Ohjeet* ja *Poistu*.

Seuraavassa on selitetty lyhyesti eri asetukset, joita voidaan tarvita erilaisia datayhteyksiä ja yhteysosoitteita varten.



Huom! Asetusten määrittäminen on syytä aloittaa ylhäältä, koska käytettävissä olevat asetuskentät määräytyvät sen mukaan, millaisen datayhteyden valitset (*Siirtotie*) ja pitääkö sinun lisätä *Yhdyskäyt. IP-osoite*.




Huom! Noudata palveluntarjoajan antamia ohjeita huolellisesti.


- *Yhteyden nimi* – Anna yhteydelle kuvaava nimi.
- *Siirtotie* – Vaihtoehdot ovat *GSM-data*, *Nopea GSM* ja *GPRS*. Vain tietyt asetuskentät ovat käytettävissä sen mukaan, millaisen datayhteyden valitset. Täydennä kaikki kentät, jotka on merkitty tekstillä **Määritettävä**

tai punaisella tähdellä. Muut kentät voi jättää tyhjiksi, ellei palveluntarjoaja ole toisin neuvonut.



Huom! Datayhteyden käyttö edellyttää, että verkkopalveluntarjoaja tukee tätä ominaisuutta ja tarvittaessa aktivoi sen SIM-kortille.

- *Yhteysosoitteen nimi* (koskee vain pakettidataa) – Yhteysosoitteen nimi tarvitaan yhteyden muodostamiseksi GPRS-verkkoon. Pyydä yhteysosoitteen nimi verkko-operaattorilta tai palveluntarjoajalta.
- *Valintanumero* (koskee vain GSM-dataa ja nopeaa dataa) – Yhteysosoitteen modeemin numero.
- *Käyttäjänimi* – Kirjoita käyttäjätunnus, jos palveluntarjoaja edellyttää sitä. Käyttäjätunnus voidaan tarvita datayhteyden muodostamista varten, ja tavallisesti palveluntarjoaja antaa sen. Käyttäjätunnuksissa kirjainkoolla on usein merkitystä.
- *Salasanan kysely* – Jos sinun on annettava uusi salasana aina kirjautuessasi palvelimeen tai et halua tallentaa salasanaasi pelilaitteeseen, valitse *Kyllä*.
- *Salasana* – Salasana voidaan tarvita datayhteyden muodostamista varten, ja tavallisesti palveluntarjoaja antaa sen. Salasanoissa kirjainkoolla on usein merkitystä. Kun kirjoitat salasanaa, merkit näkyvät hetken aikaa ja muuttuvat sitten tähtimerkeiksi (*). Helpoin tapa kirjoittaa numeroita on painaa  – näppäintä ja valita *Lisää numero* ja jatkaa sitten kirjainten kirjoittamista.
- *Todentaminen* – *Normaali* / *Vahva*.



- *Yhdyskäyt. IP-osoite* – IP-osoite, jota tarvittava selainyhdykskäytävä käyttää.
 - *Aloitussivu* – Sen mukaan, minkälaisista määrittäystä olet tekemässä, kirjoita joko
 - palvelun osoite tai
 - multimediasivestikeskuksen osoite.
 - *Yhteyden suojaus* – Valitse, käytetäänkö yhteydessä kuljetuskerronksen suojausta (TLS). Noudata palveluntarjoajan antamia ohjeita.
 - *Yhteystyyppi* – *Jatkuva* / *Tilapäinen*.
 - *Datapuhelutyyppi* (koskee vain GSM-dattaa ja nopeaa dataa) – *Analoginen*, *ISDN v.110* tai *ISDN v.120* määrittää, käyttääkö pelilaite analogista vai digitaalista yhteyttä. Tämä asetus määärtyy sekä GSM-verkko-operaattorin että Internet-palveluntarjoajan mukaan, koska jotkin GSM-verkot eivät tue tiettyntyyppisiä ISDN-yhteyksiä. Yksityiskohtaisia tietoja saat Internet-palveluntarjoajaltasi. Jos ISDN-yhteyksiä on käytettävissä, yhteys muodostuu nopeammin kuin käytettäessä analogisia yhteystapoja.
-  **Sanasto:** ISDN-yhteydet ovat yksi tapa muodostaa pelilaitteen ja yhteysosoitteen välinen datapuhelu. ISDN-yhteydet ovat kokonaan digitaalisia, joten yhteys muodostuu nopeammin ja tiedonsiirtonopeudet ovat suurempia kuin käytettäessä analogisia yhteyksiä. ISDN-yhteyden käyttö edellyttää, että sekä Internet-palveluntarjoaja että verkko-operaattori tukee sitä.
- *Datan enimm.nopeus* (koskee vain GSM-dattaa ja nopeaa dataa) – Vaihtoehdot ovat *Automaattinen* / 9600 /

14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200 sen mukaan, mitä on valittu kohdissa *Yhteystyyppi* ja *Datapuhelutyyppi*. Tämän asetuksen avulla voit rajoittaa yhteyden enimmäisnopeutta käytettäessä nopeaa dataa. Suuremmat siirtonopeudet voivat olla kalliimpia verkkopalveluntarjoajan mukaan.



Huom! Edellä esitetyt nopeudet ovat yhteyksien enimmäisnopeuksia. Yhteyden aikana nopeus voi olla alempi verkon tilan mukaan.



Vihje! Kirjoittaessasi voit avata erikoismerkkien taulukon painamalla  -näppäintä. Välilyönnin saat painamalla  -näppäintä.



Vihje! Katso myös 'Multimediasivestettä varten tarvittavat asetukset', s. 78, 'Sähköpostia varten tarvittavat asetukset', s. 79, ja 'Pelilaitteen asettaminen valmiiksi selainpalvelua varten', s. 109.

Valinnat → Lisäasetukset

- *Laitteen IP-osoite* – Laitteen IP-osoite.
 - *Ensisij. nimipalvelin* – Ensisijaisen DNS-palvelimen IP-osoite.
-  **Sanasto:** DNS – Domain Name Service. Internet-palvelu, joka muuntaa toimialueen nimet (esimerkiksi **www.nokia.com**) IP-osoitteiksi (esimerkiksi **192.100.124.195**).
- *Toissij. nimipalvelin* – Toissijaisen DNS-palvelimen IP-osoite.



Huom! Jos sinun on täydennettävä *Laitteen IP-osoite*-, *Ensisij. nimipalvelin*- tai *Toissij. nimipalvelin*:-kenttä, pyydä osoite Internet-palveluntarjoajalta.

Seuraavat asetukset näkyvät, jos olet valinnut yhteystyyppiä datapuhelun tai nopean datan:

- *Käytä takaisinsoittoa* - Tämä asetus mahdollistaa sen, että palvelin voi soittaa sinulle takaisin, kun olet soittanut aloituspuhelun. Jos haluat tilata tämän palvelun, ota yhteys palveluntarjoajaan.
- *Takaisinsoitto tyyppi* - Vaihtoehdot ovat *Palvelimen nro / Muu numero*. Kysy oikea asetus palveluntarjoajaltasi, jonka määritysten mukaan se määärätty.
- *Takaisinsoittonumero* - Kirjoita pelilaitteesi datapuhelinnumero, jota takaisin soittava palvelin käyttää. Tavallisesti tämä on pelilaitteen datapuhelujen puhelinnumero.
- *PPP-pakkaus* - Arvon *Kyllä* valitseminen nopeuttaa tiedonsiirtoa, jos PPP-etäpalvelin tukee sitä. Jos yhteyden muodostamisessa ilmenee ongelmia, kokeile arvoa *Ei*. Jos tarvitset opastusta, ota yhteys palveluntarjoajaan.



Sanasto: PPP (Point-to-Point Protocol) - yleinen verkko-ohjelmistoyhteyshälytys, jonka avulla mikä tahansa tietokone, jossa on modeemi ja puhelinlinja, voi suoraan ottaa yhteyden Internetiin.

- *Käytä kirj.komentos*. - Vaihtoehdot ovat *Kyllä / Ei*.
- *Kirjauskomentosarja* - Lisää kirjauskomentosarja.
- *Modeemin alustus* (modeemin alustusmerkkijono) - Tämä asetus ohjaa pelilaitetta modeemin AT-

komentojen avulla. Anna tähän kenttään tarvittaessa GSM-verkon palveluntarjoajan tai Internet-palveluntarjoajan määrittämät merkit.

GPRS



Valitse **Asetukset** → *Yhteys* → *GPRS*.

GPRS-asetukset vaikuttavat kaikkiin pakettidatayhteyttä käyttäviin yhteysosoitteisiin.

GPRS-yhteys - Jos valitset *Automaattisesti* ja käyttämäsi verkko tulee pakettidataa, pelilaite rekisteröityy GPRS-verkkoon ja tekstiviestit lähetetään GPRS-yhteyden kautta. Myös aktiivisen pakettidatayhteyden käynnistäminen esimerkiksi sähköpostin lähettämiseksi tai vastaanottamiseksi on nopeampaa. Jos valitset *Tarvittaessa*, pelilaite käyttää pakettidatayhteyttä vain, jos käynnistät sovelluksen tai toiminnon, joka tarvitsee sitä.

Yhteysosoite - Yhteysosoitteen nimi tarvitaan silloin, kun haluat käyttää pelilaitetta tietokoneen pakettidatamodeemina. Lisätietoja modeemiyhteyksistä on sivulla [126](#).



Huom! Jos et ole GPRS-verkon peittoalueella ja olet valinnut asetukseksi *Automaattisesti*, pelilaite yrittää aika ajoin muodostaa pakettidatayhteyden.

Datapuhelu

↩ Valitse **Asetukset** → *Yhteys* → *Datapuhelu*.


Datapuheluasetukset vaikuttavat kaikkiin datapuhelua ja nopeaa datapuhelua käyttäviin yhteysosoitteisiin.

Yhteysaika - Jos yhteys on toimittomana, datapuhelu katkeaa automaattisesti viiveajan jälkeen. Vaihtoehdot ovat *Määritä* (jolloin sinun on annettava aika) tai *Ei rajoitusta*.

Päivämäärä ja kellonaika



- Päivämäärän ja kellonajan asetusten avulla voit määrittää pelilaitteessa käytettävän päivämäärän ja kellonajan sekä muuttaa päivämäärän ja ajan esitystapoja ja erottimia. Voit vaihtaa valmiustilassa näkyvän kellon valitsemalla *Kellon tyyppi* → *Analoginen* tai *Digitaalinen*. Valitse *Autom. ajan päivitys*, jos haluat matkapuhelinverkon päivittävän kellonaika-, päivämäärä- ja aikavyöhyketiedot pelilaitteeseesi (verkkopalvelu).

 **Huom!** Pelilaite on käynnistettävä uudelleen, ennen kuin *Autom. ajan päivitys* -asetus tulee voimaan.




Vihje! Katso myös kieliasetukset, s. 41.

Suojaus



Laite ja SIM

Seuraavassa on selitetty erilaiset mahdollisesti tarvittavat suojakoodit:

- PIN-koodi (4 – 8 numeroa)** - PIN (Personal Identification Number) -koodi suojaa SIM-korttia luvattomalta käytöltä. PIN-koodi toimitetaan tavallisesti SIM-kortin mukana. Jos näppäilet PIN-koodin väärin kolme kertaa peräkkäin, se lukittuu. Jos PIN-koodi on lukittunut, sinun on avattava lukitus, ennen kuin voit käyttää SIM-korttia uudelleen. Katso PUK-koodia koskevia tietoja.
- PIN2-koodi (4 – 8 numeroa)** - Joidenkin SIM-korttien mukana toimitetaan PIN2-koodi, jota tarvitaan tiettyjen toimintojen, kuten hintalaskureiden, käyttämiseen.
- Suojakoodi (5 numeroa)** - Suojakoodin avulla voidaan lukita pelilaite ja näppäimistö luvattoman käytön estämiseksi.
 **Huom!** Suojakoodin tehdasasetus on **12345**. Voit estää pelilaitteen luvattoman käytön muuttamalla suojakoodin. Pidä koodi omana tietonasi ja säilytä se varmassa tallessa erillään pelilaitteesta.
- PUK- ja PUK2-koodit (8 numeroa)** - PUK (Personal Unblocking Key) -koodi tarvitaan lukittuneen PIN-

koodin vaihtamiseen. PUK2-koodi tarvitaan lukittuneen PIN2-koodin vaihtamiseen. Jos SIM-kortin mukana ei tule koodeja, pyydä ne siltä operaattorilta, jonka SIM-kortti pelilaitteessa on.

Voit muuttaa suojakoodin, PIN-koodin ja PIN2-koodin. Näissä koodeissa voi olla vain numeroita **0 - 9**.




Huom! Huomaa, ettei hätänumeroita muistuttavia tunnuslukuja (kuten 112) saa käyttää. Näin vältetään tahattomat hätäpuhelut.

PIN-koodin kysely - Kun PIN-koodin kysely on päällä, koodi pyydetään aina, kun kytket pelilaitteen päälle. Huomaa, etteivät kaikki SIM-kortit salli PIN-koodin kyselyn poistamista käytöstä.

PIN-koodi / PIN2-koodi / Suojakoodi - Avaa tämä asetus, jos haluat muuttaa koodin.



Vihje! Voit lukea pelilaitteen käsin painamalla -näppäintä. Komentoluettelo avautuu. Valitse *Lukitse laite*.

Autom. lukitus - Voit määrittää ajanjakson, jonka jälkeen pelilaite lukittuu automaattisesti ja sitä voi käyttää vain, jos annetaan oikea suojakoodi. Näppäile aika minuutteina tai ota automaattinen lukitus pois käytöstä valitsemalla *Ei käytössä*.

- Voit avata pelilaitteen lukituksen näppäilemällä suojakoodin.



Huom! Kun pelilaite on lukittu, puhelut pelilaitteeseen ohjelmoituun hätänumeroon (esim.

112 tai muu virallinen hätänumero) saattavat olla mahdollisia.

Lukitse, jos eri SIM - Valitse *Kyllä*, jos haluat pelilaitteen pyytävän suojakoodia, kun tuntematon uusi SIM-kortti asetetaan pelilaitteeseen. Pelilaite ylläpitää luetteloa SIM-korteista, jotka tunnistetaan omistajan korteiksi.



Saadaksesi esiin sallittujen numeroiden luettelon valitsemalla *Valikko* → *Työkalut* → *Sallitut numerot*.

Sallittujen numeroiden näkymän vaihtoehdot: *Avaa, Soita, Lisää uusi nimi, Muokkaa, Poista, Lisää osoitekirjaan, Lisää osoitekirjasta, Ohjeet ja Poistu*.

Sallitut numerot - Voit rajoittaa lähtevät puhelut valittuihin puhelinnumeroihin, jos SIM-kortti tukee tätä toimintoa. Tämän toiminnon käyttämiseen tarvitaan PIN2-koodi. Kun tämä toiminto on käytössä, voit soittaa vain puhelinnumeroihin, jotka ovat sallittujen numeroiden luettelossa tai jotka alkavat samoilla numeroilla kuin luettelossa oleva puhelinnumero.



Huom! Kun Sallitut Numerot -vaihtoehto on käytössä, puhelut tiettyihin hätänumeroihin (esim. 112 tai muu virallinen hätänumero) saattavat olla mahdollisia joissakin verkoissa.

- Voit lisätä uusia numeroita sallittujen numeroiden luetteloon valitsemalla **Valinnat** → *Lisää uusi nimi* tai *Lisää osoitekirjasta*.

Rajattu käytt.ryhmä (verkkopalvelu) – Voit määrittää ne henkilöt, joille sinä voit soittaa ja jotka voivat soittaa sinulle. Lisätietoja tästä toiminnosta saat verkko-operaattorilta tai palveluntarjoajalta. Valitse *Oletusryhmä*, jos haluat aktivoida verkko-operaattorin kanssa sovitun oletusryhmän, *Käytössä*, jos haluat käyttää toista ryhmää (sinun täytyy tietää ryhmän hakemistonumero), tai *Ei käytössä*.



Huom! Kun puhelut on rajoitettu Käyttäjäryhmään, puhelut tiettyihin hätänumeroihin (esim. 112 tai muu virallinen hätänumero) saattavat olla mahdollisia joissakin verkoissa.

SIM-palv. vahvistus (verkkopalvelu) – Voit asettaa pelilaitteen näyttämään vahvistusviestit SIM-kortilla olevaa palvelua käyttäessäsi.

Varment. hallinta

Varmenteiden hallinnan päänäköymässä on lueteltu pelilaitteeseen tallennetut myöntäjän varmenteet. Painamalla saat esiin luettelon käyttäjävarmenteista, jos niitä on.



Sanasto: Joissakin selainpalveluissa, kuten pankkipalveluissa, käytetään myöntäjän varmenteita allekirjoitusten, palvelinvarmenteiden tai muiden myöntäjän varmenteiden tarkistamiseen.



Sanasto: Käyttäjävarmenteita julkaisevat valtuutetut yritykset.

Varmenteiden hallinnan päänäköymän vaihtoehdot: *Varmennetiedot*, *Poista*, *Luottamusasetukset*, *Valitse/Poista val.*, *Ohjeet* ja *Poistu*.

Digitaalisia varmenteita tulee käyttää, jos

- haluat muodostaa yhteyden verkkopankkiin tai johonkin muuhun sivustoon tai etäpalvelimeen silloin, kun toimintaan liittyy luottamuksellisten tietojen siirtämistä, tai
- haluat vähentää virusten ja muiden ilkevaltaisten ohjelmien vaaraa ja varmistaa ohjelmien aitouden niitä ladattaessa ja asennettaessa.



Sanasto: Digitaalisten varmenteiden avulla tarkistetaan selainsivujen ja asennettavien ohjelmien alkuperä. Niihin voi kuitenkin luottaa vain, jos varmenteen alkuperä tiedetään luotettavaksi.



Tärkeää: Varmenteen olemassaolo ei sellaisenaan anna mitään suojaa; varmenteiden hallintasovelluksessa on oltava oikeita, aitoja ja luotettavia varmenteita, jotta turvallisuus paranisi.

Varmennetietojen tarkasteleminen – aitouden tarkistaminen


Voit olla varma selainyhdyksikäytävän tai -palvelimen aitoudesta vain, kun selainyhdyksikäytävän tai -palvelimen varmenteen allekirjoitus ja voimassaoloaika on tarkistettu.

Saat ilmoituksen pelilaitteen näyttöön, jos

- selainpalvelin tai -yhdyksikäytävä ei ole aito tai
- pelilaitteessasi ei ole oikeaa varmennetta.

Voit tarkistaa varmennetiedot selaamalla varmenteen kohdalle ja valitsemalla **Valinnat**→ *Varmennetiedot*. Kun avaat varmennetiedot, Varmenteiden hallinta -sovellus tarkistaa varmenteen voimassaolon ja näyttöön voi tulla jokin seuraavista ilmoituksista:


- *Varmenne ei ole luotettu* – Et ole määrittänyt mitään sovellusta käyttämään varmennetta. Lisätietoja on seuraavassa kohdassa 'Myöntäjän varmenteen luottamusasetusten muuttaminen'.
- *Varmenne ei ole enää voimassa* – Valitun varmenteen voimassaoloaika on päättynyt.
- *Varmenne ei vielä voimassa* – Valitun varmenteen voimassaoloaika ei ole vielä alkanut.
- *Varmenne vioittunut* – Varmennetta ei voi käyttää. Ota yhteys varmenteen myöntäjään.

 **Tärkeää:** Varmenteet ovat voimassa vain rajoitetun ajan. Jos varmenteella on merkintä *Varmenne ei ole enää voimassa* tai *Varmenne ei vielä voimassa* vaikka sen pitäisi olla voimassa, tarkista, että pelilaitteen päivämäärä ja kellonaika ovat oikeat.

Myöntäjän varmenteen luottamusasetusten muuttaminen

- Selaat myöntäjän varmenteen kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Luottamusasetukset*. Varmenteen mukaan näyttöön tulee luettelo sovelluksista, jotka voivat käyttää valittua varmennetta. Esimerkiksi: *Palvelut* / *Kyllä* – Varmenne pystyy varmentamaan sivustoja.

Sovellusten hallinta / *Kyllä* – Varmenne pystyy varmentamaan uusien ohjelmien alkuperän.
Internet / *Kyllä* – Varmenne pystyy varmentamaan sähköposti- ja kuvapalvelimia.


 **Tärkeää:** Varmista ennen näiden asetusten muuttamista, että voit luottaa varmenteen omistajaan ja että varmenne kuuluu luettelossa näkyvälle omistajalle.


Puhelunesto (verkkopalvelu)




Puhelunestotoiminnon avulla voit rajoittaa puhelujen soittamista ja vastaanottamista pelilaitteella. Tätä toimintoa varten tarvitset puhelunestosalasan, jonka saat palveluntarjoajalta.

- 1 Selaat jonkin puhelunestovaihtoehdon kohdalle.
 - 2 Valitse **Valinnat**→ *Ota käyttöön*, jos haluat verkon asettavan puheluneston päälle, *Poista*, jos haluat asettaa valitun puheluneston pois päältä, tai *Tarkista tila*, jos haluat tarkistaa, onko puhelunesto päällä vai ei.
- Voit poistaa kaikki puhelunestot valitsemalla **Valinnat**→ *Poista puhelunestot*.
 - Valitse **Valinnat**→ *Estosalasan vaihto*, jos haluat vaihtaa puhelunestosalasan.

 **Huom!** Kun puhelujen esto on valittuna, puhelut tiettyihin hätänumeroihin (esim. 112 tai muu virallinen hätänumero) saattavat olla mahdollisia joissakin verkoissa.


 **Huom!** Puhelunesto vaikuttaa kaikkiin puheluihin, myös datapuheluihin.

 **Huom!** Saapuvien puhelujen esto ja soitonsiirto tai sallitut numerot -toiminto eivät voi olla päällä samanaikaisesti. Katso "Soitonsiirron asetukset", s. 21 tai Sallitut numerot, s. 50.

Verkko

Verkon valinta

- Valitse *Automaattinen*, jos haluat asettaa pelilaitteen automaattisesti etsimään ja valitsemaan jonkin alueella käytettävissä olevista matkapuhelinverkoista, tai
- Valitse *Manuaalinen*, jos haluat valita verkon käsin verkkoluettelosta. Jos yhteys käsin valittuun verkkoon katoaa, pelilaitteesta kuuluu virheestä kertova äänimerkki ja pelilaitte pyytää sinua valitsemaan verkon uudelleen. Valitulla verkolla täytyy olla yhteiskäyttösopimus oman verkko-operaattorisi kanssa eli sen operaattorin kanssa, jonka SIM-kortti on pelilaitteessasi.

 **Sanasto:** Yhteiskäyttösopimus - kahden tai useamman verkkopalveluntarjoajan välinen sopimus, joka mahdollistaa sen, että yhden palveluntarjoajan palvelujen käyttäjät voivat käyttää toisten palveluntarjoajien palveluja.





Solun tunniste

- Valitsemalla *Näytetään* voit asettaa pelilaitteen ilmoittamaan, kun sitä käytetään matkapuhelinverkossa, joka perustuu MCN-mikrosoluverkkotekniikkaan.

Lisävarusteasetukset



Valmiustilassa näkyvät symbolit:

-  - kuuloke on kytkettynä.
-  - induktiosilmukka on kytkettynä.

Selaa lisävarustekansioon ja avaa asetukset.

- Valitse *Oletusprofiili*, jos haluat valita profiilin, joka tulee käyttöön aina, kun kytket jonkin tietyn lisävarusteen pelilaitteeseen. Katso 'Profiilit', s. 95.
- Valitse *Automaattinen vast*, jos haluat asettaa pelilaitteen vastaamaan automaattisesti saapuvaan puheluun viiden sekunnin kuluttua. Jos Soittotapa-toiminnon asetus on *Piippaus* tai *Äänetön*, automaattinen vastaus ei voi olla käytössä.



6. Osoitekirja

↩️ Avaa Osoitekirja painamalla valmiustilassa tai valitsemalla **Valikko**→ **Osoitekirja**.

Osoitekirjaan voi tallentaa ja sen avulla voi hallita yhteystietoja, kuten nimiä, puhelinnumeroita ja osoitteita.

Osoitekirja käyttää jaettua muistia. Katso 'Jaettu muisti', s. 16.

Voit myös lisätä oman soittoaänen, äänitunnisteen tai pikkukuvan osoitekorttiin.

Voit luoda yhteysryhmiä, jolloin voit lähettää tekstiviestejä tai sähköpostia usealle vastaanottajalle samanaikaisesti.



Osoitekirjan vaihtoehdot:

Avaa, Soita, Luo viesti, Lisää uusi nimi, Muokkaa, Poista, Lisää toinen, Lisää ryhmään, Kuuluu ryhmään, Valitse/Poista val., Lähetä, Osoitekirjan tiedot, Ohjeet ja Poistu.

Sanasto: Äänitunnisteena voidaan käyttää mitä tahansa sanoja, esimerkiksi henkilön etunimeä.

Äänitunnisteiden avulla voit soittaa puheluja pelkästään sanomalla sanan ääneen.

Osoitekorttien luominen


- 1 Avaa Osoitekirja ja valitse **Valinnat**→ *Lisää uusi nimi*. Tyhjä osoitekortti avautuu.
- 2 Täydennä haluamasi kentät ja paina **Valmis**. Osoitekortti tallentuu laitteen muistiin ja sulkeutuu, minkä jälkeen se näkyy Osoitekirjassa.

Yhteystietojen kopioiminen SIM-kortin ja pelilaitteen muistin välillä

- Voit kopioida nimiä ja numeroita SIM-kortilta pelilaitteeseen valitsemalla **Valikko**→ **Työkalut**→ **SIM-hakemisto**. Valitse ensin kopioitavat nimet ja sitten **Valinnat**→ *Kopioi osoitekirjaan*.
- Jos haluat kopioida puhelimen, faksin tai hakulaitteen numeron Osoitekirjasta SIM-korttiin, siirry Osoitekirjaan, avaa osoitekortti, siirry numeron kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Kopioi SIM-hakem.*

Osoitekorttien muokkaaminen

Vaihtoehdot osoitekorttia muokattaessa: *Lisää pikkukuva* / *Poista pikkukuva*, *Lisää tietoja*, *Poista tieto*, *Muuta otsikkoa*, *Ohjeet* ja *Poistu*.




- 1 Selaa muokattavan osoitekortin kohdalle Osoitekirjassa ja avaa se painamalla .
- 2 Pääset muuttamaan kortin tietoja valitsemalla **Valinnat** → *Muokkaa*.
- 3 Tallenna muutokset ja palaa osoitekorttinäkymään painamalla **Valmis**.

Osoitekorttien poistaminen

- Selaa poistettavan osoitekortin kohdalle Osoitekirjassa ja valitse **Valinnat** → *Poista*.

Usean osoitekortin poistaminen

- 1 Valitse poistettavat kortit. Selaa poistettavan kortin kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Valitse*. Osoitekortin viereen tulee valintamerkki.
- 2 Kun olet merkinnyt kaikki poistettavat osoitekortit, valitse **Valinnat** → *Poista*.

 **Vihje!** Voit merkitä useita kohteita myös pitämällä  -näppäintä alaspainettuna ja painamalla samanaikaisesti . Katso myös s. 13.


Osoitekortin kenttien lisääminen ja poistaminen

- 1 Avaa osoitekortti ja valitse **Valinnat** → *Muokkaa*.
- 2 Voit lisätä kentän valitsemalla **Valinnat** → *Lisää tietoja*. Voit poistaa tarpeettoman kentän valitsemalla **Valinnat** → *Poista tieto*. Voit muuttaa osoitekortin kentän otsikon valitsemalla **Valinnat** → *Muuta otsikkoa*.

Kuvan lisääminen osoitekorttiin

Osoitekorttiin voi lisätä kahdenlaisia kuvia. Lisätietoja kuvien tallentamisesta on kohdassa 'Kuvat- ja Tilannekuva-sovellukset', s. 61.

- Voit lisätä pikkukuvan osoitekorttiin avaamalla osoitekortin, valitsemalla ensin **Valinnat** → *Muokkaa* ja valitsemalla sitten **Valinnat** → *Lisää pikkukuva*. Pikkukuva näkyy myös silloin, kun henkilö soittaa sinulle.

 **Huom!** Kun olet lisännyt pikkukuvan osoitekorttiin, voit korvata sen toisella pikkukuvalla valitsemalla *Lisää pikkukuva* tai poistaa pikkukuvan osoitekortista valitsemalla *Poista pikkukuva*.



- Jos haluat lisätä kuvan osoitekorttiin, avaa osoitekortti ja avaa sitten kuvanäkymä (📷) painamalla (🔍). Voit lisätä kuvan valitsemalla **Valinnat** → *Lisää kuva*.

Osoitekortin tarkasteleminen

Vaihtoehdot osoitekorttia tarkasteltaessa puhelinnumeron ollessa valittuna: *Soita, Luo viesti, Muokkaa, Poista, Ensisijaiset tiedot, Lisää äänitunniste / Äänitunnisteet, Määritä pikavalinta / Poista pikavalinta, Soittoääni, Kopioi SIM-hakem., Lähetä, Ohjeet ja Poistu*.

Yhteystietonäkymässä (👤) näkyvät kaikki osoitekorttiin lisätyt tiedot. Avaa kuvanäkymä (📷) painamalla (🔍).

➡ **Huom!** Yhteystietonäkymässä näkyvät vain ne kentät, joissa on tietoa. Valitse **Valinnat** → *Muokkaa*, jos haluat nähdä kaikki kentät ja lisätä tietoja osoitekorttiin.

Oletusnumeroiden ja -osoitteiden määrittäminen

Jos osoitekortissa on useita puhelinnumeroita tai sähköpostiosoitteita, voit nopeuttaa soittamista ja viestien lähettämistä määrittämällä jotkin numerot ja osoitteet oletuksiksi.

- Avaa osoitekortti ja valitse **Valinnat** → *Ensisijaiset tiedot*. Esiin tulevassa ikkunassa näkyvät eri vaihtoehdot.

🔍 **Esimerkki:** Selaa *Puhelinnumero*-kenttään ja paina **Valitse**. Esiin tulee luettelo valitussa osoitekortissa olevista puhelinnumeroista. Selaa sen numeron kohdalle, jonka haluat oletukseksi, ja paina (🔍). Kun palaat takaisin osoitekorttinäkymään, oletusnumero näkyy alleviivattuna.

Äänivalinta


Voit soittaa puhelun sanomalla osoitekorttiin lisätyn äänitunnisteen. Äänitunnisteena voidaan käyttää mitä tahansa sanoja. Ennen kuin käytät äänivalintaa, huomaa seuraavat seikat:


- Äänitunnisteet eivät ole kielikohtaisia. Ne ovat riippuvaisia puhujan äänestä.
- Äänitunnisteet ovat herkkiä taustamelulle. Äänit ne ja soita puheluja hiljaisessa ympäristössä.
- Hyvin lyhyet nimet eivät ole hyväksytyjä. Käytä pitkiä nimiä ja vältä samantapaisten nimien antamista eri numeroille.



➡ **Huom!** Nimi täytyy lausua täsmälleen samalla tavalla kuin sitä äänitettäessä. Se voi olla vaikeaa esimerkiksi meluisassa ympäristössä tai hätätilanteessa, joten pelkäästään äänivalintaan ei saa luottaa missään oloissa.


🔍 **Esimerkki:** Äänitunnisteena voidaan käyttää henkilön nimeä (esimerkiksi Juhan kännykkä).


Äänitunnisteen liittäminen puhelinnumeroon

 **Huom!** Äänitunnisteen voi liittää vain pelilaitteen muistiin tallennettuun puhelinnumeroon. Katso 'Yhteystietojen kopioiminen SIM-kortin ja pelilaitteen muistin välillä', s. 54.


 **Huom!** Osoitekorttia kohti voi olla vain yksi äänitunniste.




- 1 Selaa Osoitekirjassa sen osoitekortin kohdalle, johon haluat liittää äänitunnisteen, ja avaa osoitekortti painamalla .
- 2 Selaa sen numeron kohdalle, johon haluat liittää äänitunnisteen, ja valitse **Valinnat** → *Lisää äänitunniste*.
- 3 Näyttöön tulee teksti *Paina Aloita ja puhu merkkiäsi jälkeen*.
Pidä pelilaitetta äänitettäessä jonkin matkan päässä suustasi. Sano merkkiäsi jälkeen selkeällä äänellä sanat, jotka haluat äänittää äänitunnisteeksi.
 - Äänitä äänitunniste painamalla **Aloita**. Pelilaitteesta kuuluu merkkiäsi ja näytössä näkyy teksti *Sano nimi*.
- 4 Äänityksen jälkeen pelilaitte toistaa äänitetyn tunnisteiden ja näyttöön tulee teksti *Äänitunniste*. Jos et halua tallentaa äänitettä, paina **Lopeta**.
- 5 Jos äänitunnisteen tallennus onnistui, näyttöön tulee teksti *Äänitunniste tallennettu* ja laitteesta kuuluu merkkiäsi. Osoitekortissa näkyy numeron vieressä -symboli.

 **Huom!** Pelilaitteessa voi olla 25 puhelinnumeroa, joihin on liitetty äänitunniste. Jos muisti täyttyy, poista joitakin äänitunnisteita.

 **Vihje!** Saat esiin määrittämiäsi äänitunnisteiden luettelon valitsemalla Osoitekirjassa **Valinnat** → *Osoitekirjan tiedot* → *Äänitunnisteet*.

Soittaminen äänitunnisteen avulla

 **Huom!** Äänitunniste täytyy lausua täsmälleen samalla tavalla kuin sitä äänitettäessä.

- 1 Pidä -näppäintä alapainettuna valmiustilassa. Laitteesta kuuluu lyhyt merkkiäsi, ja näyttöön tulee teksti *Sano nimi*.
 - 2 Kun soitat puhelun sanomalla äänitunnisteen, kaiutin on käytössä. Pidä pelilaitetta jonkin matkan päässä suustasi ja kasvoistasi ja sano äänitunniste selvästi.
 - 3 Pelilaitte toistaa alkuperäisen äänitunnisteen, näyttää nimen ja numeron ja soittaa tunnistetun äänitunnisteen numeroon 1,5 sekunnin kuluttua.
-  **VAROITUS!** Älä pidä pelilaitetta korvan lähellä silloin, kun kaiutin on käytössä, koska äänen voimakkuus voi olla hyvin suuri.
- Jos pelilaitte toistaa väärän äänitunnisteen tai haluat yrittää äänivalintaa uudelleen, paina **Uudelleen**.
-  **Huom!** Kun datapuhelua tai GPRS-yhteyttä käyttävä sovellus lähettää tai vastaanottaa tietoja, et voi soittaa äänivalinnan avulla. Jos haluat soittaa äänitunnisteen avulla, katkaise kaikki aktiiviset datayhteydet.

Äänitunnisteen kuunteleminen, poistaminen ja vaihtaminen

Jos haluat kuunnella, poistaa tai vaihtaa äänitunnisteen, avaa osoitekortti ja selaa sellaisen numeron kohdalle, jolla on äänitunniste (merkitty ☎-symbolilla). Valitse

Valinnat → *Äänitunnisteeset* → ja sitten jokin seuraavista:

- *Kuuntele* - voit kuunnella äänitunnisteen uudelleen.
- *Poista* - voit poistaa äänitunnisteen.
- *Vaihda* - voit äänittää uuden äänitunnisteen. Aloita äänittäminen painamalla **Aloita**.

Pikavalintanäppäinten määrittäminen

Pikavalinta on nopea tapa soittaa usein käytettäviin puhelinnumeroihin. Pikavalintanäppäimiä voi määrittää 8 puhelinnumerolle. Numero **1** on varattu vastaajaa varten.


- 1 Avaa osoitekortti, johon haluat liittää pikavalintanäppäimen, ja valitse **Valinnat** → *Määritä pikavalinta*. Esiin tulee pikavalintaruudukko, jossa näkyvät vapaat numerot.
- 2 Selaa numeron kohdalle ja paina **Valitse**. Kun palaat takaisin yhteystietonäkymään, numeron vieressä näkyy pikavalinnan symboli.



- Kun haluat soittaa pikavalinnan avulla, aseta **Valikko** → **Työkalut** → **Asetukset** → **Puheluasetukset** → *Pikavalinta*-toiminnot arvoksi *Käytössä*, siirry valmiustilaan ja pidä pikavalintanäppäintä alaspainettuna, kunnes puhelu alkaa.


Soittoäänien liittäminen osoitekorttiin tai yhteysryhmään


Voit asettaa oman soittoäänien kullekin osoitekortille ja yhteysryhmälle. Kun saat puhelun henkilöltä tai ryhmän jäseneltä, pelilaite soittaa valitun soittoäänien (jos soittajan puhelinnumero lähetetään puhelun mukana ja pelilaitteesi tunnistaa sen).

- 1 Avaa osoitekortti painamalla ☎ tai siirry Ryhmät-luetteloon ja valitse yhteysryhmä.
 - 2 Valitse **Valinnat** → *Soittoääni*. Soittoääniluettelo avautuu.
 - 3 Valitse ohjausnäppäimen avulla soittoääni, jota haluat käyttää henkilön tai ryhmän yhteydessä, ja paina **Valitse**.
- Jos haluat poistaa soittoäänien, valitse *Oletussoittoääni* soittoääniluettelosta.
-  **Huom!** Yksittäisen henkilön kohdalla pelilaite käyttää aina viimeksi määritettyä soittoääntä. Jos siis vaihdat ensin ryhmän soittoäänien ja sitten jonkin kyseiseen ryhmään kuuluvan henkilön soittoäänien, laite käyttää henkilön soittoääntä, kun henkilö seuraavan kerran soittaa sinulle.

Yhteystietojen lähettäminen

- 1 Selaa lähetettävän kortin kohdalle Osoitekirjassa.
- 2 Valitse ensin **Valinnat** → *Lähetä* ja sitten lähetystapa. Vaihtoehdot ovat: *Tekstiviesti*, *Sähköposti* (valittavissa vain, jos oikeat sähköpostiasetukset ovat käytössä) tai *Bluetooth*. Lähetettävästä osoitekortista on nyt tullut käyntikortti. Lisätietoja on '*Viestit*'-luvussa, ja kohdassa '*Tiedon lähettäminen Bluetooth-yhteyden kautta*', s. 123.
- Voit lisätä vastaanotettuja käyntikortteja Osoitekirjaan. Lisätietoja on kohdassa '*Dataviestien vastaanottaminen*', s. 82.

 **Huom!** Yhteystietoja voi lähettää vain yhteensopiviin laitteisiin tai vastaanottaa niistä.


 **Sanasto:** Kun yhteystietoja lähetetään tai vastaanotetaan, käytetään nimitystä käyntikortti. Käyntikortti on tekstiviestinä lähetettäväksi sopivassa muodossa (tavallisesti vCard-muodossa) oleva osoitekortti.

Yhteysryhmien hallinta

Voit luoda yhteysryhmiä, joita voidaan käyttää esimerkiksi jakeluluetteloina tekstiviestien ja sähköpostin lähettämiseen. Katso myös sivulta 58, miten lisään soittoaäni ryhmälle.


Ryhmät-luettelonäkymän vaihtoehdot: *Avaa*, *Uusi ryhmä*, *Poista*, *Muuta nimeä*, *Soittoaäni*, *Osoitekirjan tiedot*, *Ohjeet* ja *Poistu*.

Yhteysryhmien luominen


- 1 Avaa Ryhmät-luettelo painamalla  Osoitekirjassa.
- 2 Valitse **Valinnat** → *Uusi ryhmä*.
- 3 Kirjoita ryhmän nimi tai käytä oletusnimeä *Ryhmä* ja paina OK.




Jäsenten lisääminen ryhmään

- 1 Selaa Osoitekirjassa sen henkilön kohdalle, jonka haluat lisätä ryhmään, ja valitse **Valinnat** → *Lisää ryhmään*. Ryhmäluettelo avautuu.
- 2 Selaa sen ryhmän kohdalle, johon haluat lisätä henkilön, ja paina .

Usean jäsenen lisääminen kerralla

- 1 Avaa Ryhmät-luettelosta jokin ryhmä ja valitse **Valinnat**→ *Lisää nimiä*.
- 2 Selaa henkilön kohdalle ja valitse henkilö painamalla . Toimi samalla tavalla kaikkien lisättävien henkilöiden kohdalla ja lisää heidät valittuun ryhmään painamalla **OK**.

Jäsenten poistaminen ryhmästä

- 1 Siirry Ryhmät-luetteloon, selaa muokattavan ryhmän kohdalle ja paina .
- 2 Selaa poistettavan henkilön kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Poista ryhmästä*.
- 3 Poista henkilö ryhmästä painamalla **Kyllä**.


Tietojen tuonti

Voit siirtää yhteystietoja sekä kalenteri- ja tehtävätietoja monista erilaisista Nokian puhelimista pelilaitteeseen PC Suite Nokia N-Gagelle -ohjelmaan sisältyvän Tietojen tuonti -sovelluksen avulla. Sovelluksen käyttöohjeet löytyvät PC Suite -ohjelman online-ohjeesta.

7. Kuvat- ja Tilannekuva-sovellukset

Kuvat



 **Huom!** Pelilaitteen on oltava päällä, jotta tätä toimintoa voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.

↔ Valitse **Valikko** → **Media** → **Kuvat**.

Kuvien tallentaminen

Kuvat-sovelluksessa voit katsoa, järjestää, poistaa ja lähettää pelilaitteeseesi tallennettuja kuvia ja valokuvia. Kuvat-sovelluksessa voit järjestää kuvia, jotka on lähetetty Saapuneet-kansioosi multimedia- tai kuvaviestissä, sähköpostin liitetiedostona tai Bluetooth-yhteyden kautta tai jotka on tallennettu Tilannekuva-sovelluksesta. Kun olet saanut kuvan Saapuneet-kansioon, se on tallennettava Kuvat-sovellukseen.

Kuvat-sovelluksen päänäköymässä on valokuva- ja kansioluettelo. Luettelossa näkyy

- kuvan tallennus-päivämäärä ja -kellonaika
- pikkukuva eli varsinaisen kuvan pienennös
- kansioon tallennettujen kohteiden määrä
- kieleke, josta näkyy,

ovatko kuvat tai kansiot pelilaitteen muistissa vai muistikortilla, jos sellaista käytetään.



Kuvat-sovelluksen vaihtoehdot: *Avaa, Lähetä, Kuvanlähetyt, Poista, Siirrä kansioon, Uusi kansio, Valitse/Poista val., Muuta nimeä, Näytä tiedot, Lisää suosikkeihin, Päivitä pikkukuvat, Ohjeet ja Poistu.*

Kuvien katseleminen



Huom! Kun avataan **Kuvat**-sovellus, aloituskielekkeeksi tulee pelilaitteen muisti.

- 1 Siirry muistikielekkeestä toiseen painamalla tai .
- 2 Selaa kuvia painamalla ja .
- 3 Avaa kuva painamalla . Kun kuva on avattu, kuvan nimi ja kansiossa olevien kuvien määrä näkyy näytön yläreunassa.

Vaihtoehdot kuvaa

katsettaessa: *Lähetä, Kierrä, Suurennä, Pienennä, Koko näyttö, Poista, Muuta nimeä, Näytä tiedot, Lisää suosikkeihin, Ohjeet ja Poistu.*

Kun katselet kuvaa, painamalla tai saat esiin kansion seuraavan tai edellisen kuvan.

Animoituja GIF-tiedostoja voi katsella samalla tavalla kuin muita kuvia. Animaatio toistetaan vain kerran. Kun animaatio loppuu, näet liikkumattoman kuvan. Jos haluat katsoa animaation uudestaan, sulje se ja avaa se sitten uudelleen.

Zoomaaminen

- 1 Valitse Valinnat→ *Suurennä* tai *Pienennä*. Zoomaussuhde näkyy näytön yläreunassa. Katso myös kohta 'Oikovalinnat' jäljempänä tässä luvussa.
- 2 Palaa aloitusnäkömään painamalla **Takaisin**.



Huom! Zoomaussuhde ei tallennu pysyvästi.



Huom! GIF-animaatiota ei voi suurentaa, kun se on käynnissä.



Koko näyttö

Kun valitset **Valinnat**→ *Koko näyttö*, kuvan ympärillä olevat osat häviävät näkyvistä, jotta kuvasta näkyisi enemmän. Palaa aloitusnäkömään painamalla .










Kohteen valitseminen kuvasta

Kun zoomaat tai katsot kuvaa koko näytössä, voit siirtyä ohjausnäppäimen avulla vasemmalle, oikealle, ylös tai alas. Näin voit katsoa tarkemmin jotakin kuvan osaa, esimerkiksi sen oikeaa yläkulmaa.

Kuvan kiertäminen

Valitse **Valinnat**→ *Kierrä*→ *Vasemmalle*, jos haluat kiertää kuvaa 90 astetta vastapäivään, tai *Oikealle*, jos haluat kiertää kuvaa myötäpäivään. Kuvankiertovalinta ei tallennu pysyvästi.


Oikovalinnat

- Kierrä:  - vastapäivään,  - myötäpäivään
- Selaus:  - ylös,  - alas,  - vasemmalle,  - oikealle.
-  - suurennä,  - pienennä. Palaa normaaliin näkymään pitämällä näppäintä alaspainettuna.
-  - siirtyminen koko näytön ja normaalin näkymän välillä.

Kuvan tiedot -näkyvä

- Saat esiin kuvan yksityiskohtaiset tiedot selaamalla kuvan kohdalle ja valitsemalla **Valinnat**→ *Näytä tiedot*. Esiin tulee kuvan tietojen luettelo:
Muoto - JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Ei tuettu tai Tuntematon.
Pvm ja *Aika* - kuvan luonti- tai tallennusajankohta.
n x n - kuvan koko pikseleinä.
Koko - tavuina tai kilotavuina (kt).
Väri - Täysväri, 65536 väriä, 4096 väriä, 256 väriä, 16 väriä, Harmaasävy tai Mustavalk.


Kuvien ja kansioden järjestäminen

- Jos haluat poistaa kuvan tai kansion, selaa sen kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Poista*.
- Jos haluat muuttaa kuvan tai kansion nimen, selaa kuvan tai kansion kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Muuta nimeä*. Kirjoita uusi nimi ja paina .

Kohdassa 'Kaikille sovelluksille yhteiset toiminnot', s. 13, on lisätietoja siitä, miten luodaan kansioita sekä valitaan kohteita ja siirretään niitä kansioihin.

Kuvien lähettäminen

Kuvia voi lähettää erilaisten viestipalvelujen kautta yhteensopiviin laitteisiin.

- 1 Selaa lähetettävän kuvan kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Lähetä*.
- 2 Valitse sitten lähetystapa. Vaihtoehdot ovat: *Multimedia*, *Sähköposti* ja *Bluetooth*.
 - Jos lähetät kuvan sähköposti- tai multimediamiestissä, avautuu muokkauksella. Valitse vastaanottaja(t) Osoitekirjasta painamalla  tai kirjoita vastaanottajan puhelinnumero tai sähköpostiosoitte *Vast.ott.*-kenttään. Lisää tekstiä tai ääntä ja valitse **Valinnat**→ *Lähetä*. Lisätietoja on kohdassa 'Uusien viestien luominen ja lähettäminen', s. 75.
 - Jos haluat lähettää kuvan Bluetooth-yhteyden kautta, katso lisätietoja kohdasta 'Tiedon lähettäminen Bluetooth-yhteyden kautta', s. 123.

Vihje! Voit lähettää useita kuvia kerralla käyttämällä Bluetooth-yhteyttä. Jos haluat lähettää useita kuvia kerralla, valitse ne ensin. Jos haluat valita useita kuvia kerralla, valitse **Valinnat** → *Valitse/Poista val.* tai pidä -näppäintä alapainettuna samalla, kun painat tai . Kun valittu alue vaihtuu, kuvien viereen tulee valintamerkki. Kun haluat lopettaa valitsemisen, lopeta ohjausnäppäimellä selaaminen ja vapauta -näppäin.

Kuvaviestikansio

Kuvaviestikansioista löytyvät sinulle kuvaviesteissä lähetetyt kuvat.

Kuvaviestikansion

vaihtoehdot: *Avaa, Lähetä, Poista, Valitse/Poista val., Muuta nimeä, Näytä tiedot, Ohjeet ja Poistu.*

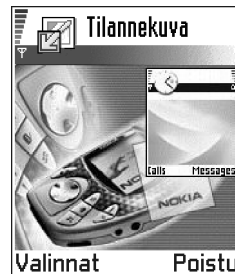
Jos haluat tallentaa kuvaviestissä vastaanottamasi kuvan, valitse **Viestit** → *Saapuneet*, avaa viesti ja valitse **Valinnat** → *Tallenna*.

Kuvien katseleminen

- 1 Selaa katseltavan kuvan kohdalle ja paina . Kuva avautuu. Saat esiin kansion seuraavan kuvan painamalla .
- 2 Palaa kuvien päänäkömään painamalla **Takaisin**.

Tilannekuva

↩ Valitse **Valikko** → **Media** → **Tilannekuva**.



Tilannekuva-sovelluksen avulla voit ottaa kuvia pelilaitteen näytöltä. Voit sitten lähettää niitä ystäville multimediaviesteissä.

Tilannekuva-sovellusta voi ajaa taustalla siten, että se häviää näytöstä ja tulee käyttöön vain silloin, kun painat Asetukset-osassa määrittämäsi

näppäinyhdistelmää

(oletuksena on +). Katso 'Ajaminen taustalla', s. 65, ja 'Asetusten muuttaminen', s. 65.

Tilannekuva-sovelluksen

vaihtoehdot: *Pidä aktiivisena, Asetukset, Ohjeet ja Poistu.*

Voit valita jonkin kolmesta muodosta: *JPG (heikko)*, *JPG (hyvä)* tai *MBM*.

- 1 Valitse **Valikko** → **Media** → **Tilannekuva**.
- 2 Valitse **Valinnat** → *Pidä aktiivisena*. Näyttöön tulee ilmoitus Voit ottaa tilannekuvan painamalla *Muokk.+ohjausn.*, ja sovellus häviää näytöstä.
- 3 Ota tilannekuva näytöstä painamalla + .



Huom! Jos muisti on vähissä, pelilaitte voi sulkea joitakin sovelluksia. Pelilaitte tallentaa mahdolliset

tallentamattomat tiedot ennen sovelluksen sulkemista.
Katso 'Siirtyminen sovelluksesta toiseen', s. 12.

Ajaminen taustalla

Kun valitset **Valinnat**→ *Pidä aktiivisena*, sovellus häviää näytöstä. Tilannekuva-sovellus pysyy aktiivisena eikä vaikuta muihin sovelluksiin, joita haluat käyttää. Voit ottaa tilannekuvia näytön sisällöstä milloin tahansa (esimerkiksi pelatessasi peliä) painamalla Asetukset-osassa määrittämäsi näppäinyhdistelmää. Katso 'Asetusten muuttaminen', s. 65.

Asetusten muuttaminen

Valitse *Asetukset*. Saat esiin luettelon Tilannekuva-sovelluksen asetuksista, joita voit määrittää.

- *Ota tilannekuva* - Valitse näppäinyhdistelmä, joka ottaa käyttöön Tilannekuva-sovelluksen.
- *Kansion nimi* - Anna kuvaava nimi sille kuvakansiolle, johon tilannekuvat tallennetaan.
- *Tilannekuvan nimi* - Anna kuvalle kuvaava nimi.
- *Tilannekuvan laatu* - Valitse jokin kolmesta muodosta:
 - *JPG (heikko)*
 - *JPG (hyvä)*
 - *MBM*.
- *Käytä oletusnimeä* - Valitse *Kyllä*, jos haluat tallentaa kuvan nimellä, jonka annoit *Tilannekuvan nimi* -kenttään. Valitse *Ei*, jos haluat antaa jokaiselle kuvalle yksilöllisen nimen (*Tilannekuvan nimi* -kenttään antamasi nimi näkyy oletuksena).

Vaihtoehdot: *Ota tilannekuva*, *Kansion nimi*, *Tilannekuvan nimi*, *Tilannekuvan laatu* ja *Käytä oletusnimeä*.



Huom! Voit tallentaa useita kuvia samalla nimellä (esimerkiksi *Tilannekuva*-nimellä). Kuvat tallentuvat nimellä *Tilannekuva*, *Tilannekuva(01)*, *Tilannekuva(02)* jne.



8. RealOne Player™



Huom! Pelilaitteen on oltava päällä, jotta tätä toimintoa voisi käyttää. Älä kytk pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriötä tai vaaratilanteen.

↔ Valitse **Valikko** → **Media** → **RealOne Player**.

RealOne Player™ -sovelluksen avulla voit toistaa pelilaitteen muistiin tai muistikortille tallennettuja mediatiedostoja tai toistaa musiikki- ja videotiedostoja sekä suoratoistaa sisältöä Internetistä.



Sanasto: Mediatiedostot ovat videoleikkeitä, musiikkitiedostoja tai äänitteitä, joita voi toistaa mediasoittimella (esimerkiksi RealOne Player -sovelluksella). RealOne Player -sovellus tukee tiedostoja, joiden tarkennin on .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra tai .rv.

RealOne Player ei välttämättä tue kaikkia tuettujen tiedostomuotojen muunnelmia. RealOne Player yrittää avata esimerkiksi kaikkia .mp4-tiedostoja. Joissakin .mp4-tiedostoissa saattaa kuitenkin olla sisältöä, joka ei noudata 3GPP-standardeja. Siksi Nokia N-Gage -pelilaite ei tue tällaista sisältöä. Tällaisessa tapauksessa toiminto voi epäonnistua ja toisto onnistuu osittain, tai toiminto päättyy virheilmoitukseen.

RealOne Player käyttää jaettua muistia. Katso 'Jaettu muisti', s.16.

Vaihtoehdot: Valinnat-
valikossa näkyy erilaisia vaihtoehtoja seuraavasti:

- Kun luettelossa ei ole tiedostoja, linkkejä tai kansioita: *Avaa, Uusi kansio, Asetukset, Tietoja tuotteesta, Ohjeet ja Poistu.*
- Kun valittu kohde on paikallinen tiedosto: *Toista, Avaa, Muuta nimeä* (jos kohteita ei ole valittu), *Poista, Uusi kansio, Siirrä kansioon, Valitse/Poista val., Lähetä, Lisää suosikkeihin, Asetukset, Tietoja tuotteesta, Ohjeet ja Poistu.*
- Kun valittu kohde on verkkolinkki: *Toista* (jos kohteita ei ole valittu), *Avaa, Muuta nimeä, Muokkaa linkkiä, Poista, Uusi kansio, Siirrä kansioon, Valitse/Poista val., Lähetä, Lisää suosikkeihin, Asetukset, Tietoja tuotteesta, Ohjeet ja Poistu.*
- Kun jokin kansio on korostettuna: *Avaa kansio* (jos kohteita ei ole valittu), *Avaa, Muuta nimeä* (jos kohteita ei ole valittu), *Poista, Uusi kansio, Valitse/Poista val., Asetukset, Tietoja tuotteesta, Ohjeet ja Poistu.*
- Kun on valittu useita kohteita: *Avaa, Poista, Uusi kansio, Siirrä kansioon, Valitse/Poista val., Lähetä, Lisää suosikkeihin, Asetukset, Tietoja tuotteesta, Ohjeet ja Poistu.*

Media Guide


Voit avata RealOne Player -sovelluksesta Media Guiden selainsivun, jossa on suoratoistettaviin mediasivustoihin ja -tiedostoihin johtavia linkkejä. Katso '[Suoratoisto Internetistä](#)', s. 67.


Mediatiedostojen toistaminen


Musiikki- tai videotiedoston voi toistaa luettelosta, joka näkyy RealOne Player -sovellusta käynnistettäessä, tai suoraan Internetistä.

- Kun haluat toistaa pelilaitteen muistiin tai muistikortille tallennetun mediatiedoston, avaa RealOne Player, selaa tiedoston kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Toista*.
- Voit toistaa mediatiedoston suoraan Internetistä seuraavasti:
 - Valitse **Valinnat** → *Avaa* → URL-osoite.
 - Anna sen sivuston URL-osoite, josta haluat toistaa tai suoratoistaa sisältöä.



 **Sanasto:** Suoratoisto (streaming) tarkoittaa äänen tai videon toistamista suoraan sitä mukaa kuin sitä ladataan Internetistä sen sijaan, että se tallennettaisiin ensin paikalliseen tiedostoon.

 **Huom!** Yhteyden sivustoon voi muodostaa vasta sitten, kun on määritetty yhteysosoite. Katso *Oletusyhteysoite*-asetus, s. 69. Monet palveluntarjoajat edellyttävät Internet-yhteysoitteen (IAP) käyttämistä oletusyhteysoitteena. Joillekin palveluntarjoajille kelpaa myös WAP-yhteysoite. Pyydä palveluntarjoajalta neuvoja sekä tietoja saatavuudesta.

 **Huom!** RealOne Playerissa voi avata vain rtsp://-muotoisia URL-osoitteita. Siinä ei voi avata http://-muotoisia URL-osoitteita. RealOne Player kuitenkin tunnistaa .ram-tiedostoon johtavan http-linkin, koska .ram-tiedosto on tekstitiedosto, joka sisältää rtsp-linkin.

Suoratoisto Internetistä

- Jotta voit käyttää suoratoistoa Internetistä (verkkopalvelu), määritä ensin oletusyhteysoite. Katso huomautus, s. 67. Sen jälkeen:
 - Avaa RealOne Player ja valitse **Valinnat** → *Avaa* → *Opas*. Etsi linkki haluamaasi suoratoistosivustoon avaamalla Media Guide.
 - Valitse linkki. Ohjelma pyytää sinua katkaisemaan WAP-yhteyden.
- Jos olet tilannut palveluntarjoajalta Internet-yhteysoitteen (IAP) ja määrittänyt sen RealOne Playerin oletusyhteysoitteeksi, **hyväksy** kehote.

- Jos olet tilannut palveluntarjoajalta WAP-yhteysosoitteen ja määrittänyt sen RealOne Playerin oletusyhteysosoitteeksi, **hylkää** kehote.

Nyt suoratoistoyhteys voi alkaa.

Ennen kuin mediatiedoston toisto tai suoratoisto alkaa, pelilaite muodostaa yhteyden sivustoon ja lataa tiedoston.



Äänenvoimakkuuden säätäminen

- Jos haluat lisätä äänenvoimakkuutta, paina . Jos haluat vähentää sitä, paina .
- Voit mykistää äänen painamalla niin kauan, kunnes -symboli tulee näkyviin.
- Kytke ääni päälle painamalla niin kauan, kunnes näkyviin tulee -symboli.

Mediatiedostojen lähettäminen

Voit lähettää mediatiedostoja valitsemalla *Läheta*-vaihtoehdon videoleikeluettelosta.

- Selaa lähetettävän tiedoston kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Läheta*.
- Valitse jokin kolmesta tiedoston lähetystavasta. Vaihtoehdot ovat *Bluetooth*, *Multimedia* tai *Sähköposti*.

Asetusten muuttaminen

Vihje! Kun valitset jonkin asetuksista, välilehtinäköymä avautuu. Voit siirtyä asetusvälilehdeltä toiselle painamalla tai . Seuraavat symbolit osoittavat valitun asetuksen:

- *Video*
- *Toisto*
- *Verkko* ja
- *Proksi*.

Kun haluat muuttaa *Video*-asetuksia, valitse **Valinnat** → *Asetukset* → *Video*. Esiin tulee seuraava asetusluettelo:

- Videon laatu* - Valitse *Terävät kuvat*, jos haluat paremman kuvan laadun mutta pienemmän kuvataajuuden, tai *Suuri kuvataaj.*, jos haluat suuremman kuvataajuuden mutta huonomman kuvan laadun.
- Automaatt. skaalaus* - Valitse *Käytössä*, jos haluat, että videokuvan koko säädetään automaattisesti uudelleen.

Kun haluat muuttaa *Toisto*-asetuksia, valitse **Valinnat**→
Asetukset→ *Toisto*. Esiin tulee seuraava asetus:

- *Toisto* - Valitse *Käytössä*, jos haluat, että video- tai äänitiedoston toisto alkaa automaattisesti uudelleen, kun on päästy tiedoston loppuun.

Kun haluat muuttaa *Verkko*-asetuksia, valitse **Valinnat**→
Asetukset→ *Verkko*. Esiin tulee seuraava asetusluettelo:

- *Oletusyhteysosoite* - Samalla tavalla kuin on määritetty kohdassa *Yhteysasetukset*. Katso '*Yhteysosoitteet*', s. 46. Katso myös ohjeita, jotka on annettu vaiheessa 2, s. 67.
- *Kaistanleveys* - Valitse *Automaattinen*, jos haluat käyttää parasta mahdollista käytettävissä olevaa kaistanleveyttä.
- *Kaistanleveys enint.* - Valitse enimmäiskaistanleveys suoratoistettavaa sisältöä varten.
- *Yhteyden aikakatk.* - Avaa liikusäädinnäkymä ja muuta palvelinyhteyden odotusaika suoratoistoyhteyttä muodostettaessa.
- *Palvelimen aikakatk.* - Avaa liikusäädinnäkymä ja muuta odotusaika, joka sallitaan, jos palvelimelta ei saada vastausta.
- *Suurin portti* ja *Pienin portti* - Anna porttien numerot suoratoistoa varten. Jos et ole varma numeroista, ota yhteys palveluntarjoajaan.

Kun haluat muuttaa *Proksi*-asetuksia, valitse **Valinnat**→
Asetukset→ *Proksi*. Esiin tulee seuraava asetusluettelo:

- *Käytä proksia* / *Palvelimen osoite* / *Portti* - Valitse, käytetäänkö proksia.



9. Viestit



Huom! Pelilaitteen on oltava päällä, jotta **Viestit**-kansiossa olevia toimintoja voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.



Valitse **Valikko** → **Viestit**.

Viestit-sovelluksessa voit luoda, lähettää, vastaanottaa, katsoa, muokata ja järjestää

- tekstiviestejä
- multimediaiviestejä
- sähköpostiviestejä ja
- dataviestejä (erityisiä dataa sisältäviä tekstiviestejä).

Näiden lisäksi voit vastaanottaa viestejä ja dataa Bluetooth-yhteyden kautta, vastaanottaa WAP-palveluviestejä ja tiedotteita sekä lähettää palvelukäskyjä.

Viestit-sovelluksen

päänäkymän vaihtoehdot: *Luo viesti*, *Muodosta yhteys* (näky, jos olet määrittänyt postilaatikon asetuks) tai *Katkaise yhteys* (näky, jos postilaatikkoon on aktiivinen yhteys), *SIM-kortin viestit*, *Tiedotteet*, *Palvelukäsky*, *Asetukset*, *Ohjeet* ja *Poistu*.

Texti- ja multimediaiviestit käyttävät jaettua muistia. Katso 'Jaettu muisti', s. 16.

Kun avaat Viestit-sovelluksen, saat esiin *Luo viesti* -toiminnon ja oletuskansioiden luettelon:



Saapuneet – sisältää saapuneet viestit sähköpostia ja tiedotteita lukuun ottamatta. Sähköpostiviestit tallennetaan *Postilaatikko*-kansioon. Voit lukea tiedotteita valitsemalla **Valinnat** → *Tiedotteet*.



Omat kansiot – voit järjestää viestisi kansioihin.



Vihje! Voit järjestää viestisi lisäämällä uusia kansioita Omiin kansioihin.




Postilaatikko – Kun avaat tämän kansion, voit joko muodostaa yhteyden etäpostilaatikkoosi ja hakea sieltä uudet sähköpostiviestit tai katsoa aiemmin haettuja sähköpostiviestejä offline-tilassa. Lisätietoja online- ja offline-tiloista on sivulla 85. Kun olet määrittänyt uuden postilaatikon asetukset, sille annettu nimi korvaa nimen *Postilaatikko* päänäkyymässä. Katso 'Sähköpostiasetukset', s. 92.





Luonnokset – lähettämättömät viestiluonnokset tallennetaan tähän kansioon.







Lähetetyt – viimeiset 20 lähetettyä viestiä tallentuvat tähän kansioon. Jos haluat muuttaa tallennettavien viestien määrää, katso 'Muut-kansion asetukset', s. 94.

 **Lähtevät** - tämä on lähettämistä odottavien viestien tilapäinen tallennuspaikka.

 **Välitystiedot** - voit pyytää verkkoa lähettämään sinulle lähettämiesi tekstiviestien, dataviestien ja multimediaviestien välitystiedot. Jos haluat asettaa välitystietojen vastaanoton päälle, valitse **Valinnat** → **Asetukset** → **Tekstiviesti**, selaa kohtaan **Välitystiedot**, ja valitse **Kyllä**.

 **Huom!** Sähköpostiosoitteeseen lähetetystä multimediaviestistä ei ehkä voi saada välitystietoraporttia.


 **Huom!** Voit luoda multimediaviestin, kirjoittaa sähköpostiviestin tai muodostaa yhteyden etäpostilaatikkoon vasta, kun oikeat yhteysasetukset ovat käytössä. Katso 'Sähköpostia varten tarvittavat asetukset', s. 79, ja 'Multimediaviestijä varten tarvittavat asetukset', s. 78.

 **Vihje!** Kun olet avannut jonkin oletuskansioista (esimerkiksi **Lähetetyt**-kansion), voit siirtyä helposti kansioista toiseen: painamalla  voit avata seuraavan kansion (**Lähtevät**), ja painamalla  voit avata edellisen kansion (**Luonnokset**).



Viestit - yleisiä tietoja

Viestin tila on aina joko luonnos, lähetetty tai vastaanotettu. Viestejä voi tallentaa Luonnokset-kansioon ennen niiden lähettämistä. Viestit tallentuvat tilapäisesti

Lähtevät-kansioon odottamaan lähettämistä. Kun viesti on lähetetty, siitä löytyy kopio Lähetetyt-kansiossa. Vastaanotettuihin ja lähetettyihin viesteihin on vain lukuoikeudet, kunnes valitaan *Vastaa* tai *Lähetä edelleen*, mikä kopioi viestin muokkaustilaan. Huomaa, ettet voi lähettää edelleen itse lähettämiäsi sähköpostiviestejä.

 **Huom!** Bluetooth-yhteyden kautta lähetetyt viestit tai tiedot eivät tallennu Luonnokset- tai Lähetetyt-kansioon.

Vastaanotetun viestin avaaminen

- Kun saat viestin, -symboli ja ilmoitus *1 uusi viesti* näkyvät valmiustilassa. Avaa viesti painamalla **Näytä**.
- Jos uusia viestejä on enemmän kuin yksi, avaa Saapuneet-kansio painamalla **Näytä**, jolloin saat esiin viestien otsikot. Voit avata Saapuneet-kansiossa olevan viestin selaamalla sen kohdalle ja painamalla .

Vastaanottajan lisääminen viestiin

Viestiä luodessasi voit lisätä vastaanottajan usealla eri tavalla.

- Voit lisätä vastaanottajia Osoitekirjasta. Avaa Osoitekirja painamalla  tai  *Vastaanottaja*-tai *Kopio*-kentässä tai valitse **Valinnat** → *Lisää vastaanottaja*. Selaa henkilön kohdalle ja valitse henkilö painamalla . Voit valita useita vastaanottajia kerralla. Palaa viestiin painamalla **OK**.

Vastaanottajat on lueteltu *Vastaanottaja*:-kentässä erotettuina automaattisesti toisistaan puolipisteellä (;).

- Kirjoita vastaanottajan puhelinnumero tai sähköpostiosoite *Vastaanottaja*:-kenttään. Tai
- Kopioi vastaanottajatieto jostakin toisesta sovelluksesta ja liitä se *Vastaanottaja*:-kenttään. Katso 'Tekstin kopioiminen', s. 75.



Esimerkki: +44 123 456; 050 456 876

Voit poistaa kohdistimen vasemmalla puolella olevan vastaanottajan painamalla -näppäintä.



Huom! Jos kirjoitat useita puhelinnumeroita tai sähköpostiosoitteita *Vastaanottaja*:-kenttään, muista erottaa ne toisistaan lisäämällä puolipiste (;) niiden väliin. Haettaessa vastaanottajia Osoitekirjasta puolipiste lisätään automaattisesti.

Lähetysvalinnat

Jos haluat muuttaa viestin lähetystapaa, valitse

Valinnat → *Lähetysvalinnat* muokatesasi viestiä. Kun tallennat viestin, myös sen lähetysasetukset tallentuvat.

Tekstin kirjoittaminen

Tekstiä voi kirjoittaa kahdella eri tavalla. Voit käyttää langattomissa laitteissa perinteisesti käytettyä menetelmää tai niin kutsuttua ennustavaa tekstinsyöttöä.



Vihje! Voit ottaa ennustavan tekstinsyötön käyttöön tai poistaa sen käytöstä painamalla -näppäintä kaksi kertaa nopeasti kirjoittaessasi tekstiä.

Perinteisen tekstinsyötön käyttäminen



-symboli näkyy näytön oikeassa yläkulmassa, kun kirjoitat tekstiä perinteistä tekstinsyöttöä käyttäen.

- Paina numeronäppäintä (-) toistuvasti, kunnes haluamasi merkki tulee näyttöön. Huomaa, että numeronäppäimellä voi tuottaa useampia merkkejä kuin näppäimeen on merkitty.
- Kun haluat lisätä numeron, pidä numeronäppäintä alaspainettuna.
- Kun haluat vaihtaa kirjaimista numeroihin tai päinvastoin, pidä -näppäintä alaspainettuna.
- Jos seuraava kirjain löytyy samasta näppäimestä kuin nykyinen kirjain, odota, kunnes kohdistin tulee näkyviin, (tai katkaise viivejakso painamalla) ja kirjoita kirjain.
- Jos teet virheen, poista merkki painamalla -näppäintä. Voit poistaa useita merkkejä pitämällä -näppäintä alaspainettuna.
- Tavallisimmat välimerkit löytyvät -näppäimestä. Paina -näppäintä toistuvasti, kunnes haluamasi välimerkki tulee näyttöön. Painamalla -näppäintä voit avata erikoismerkkien luettelon. Voit siirtyä luettelossa ohjausnäppäimen avulla ja valita merkin painamalla **Valitse**.

- Välilyönnin saat -näppäimellä. Voit siirtää kohdistimen seuraavalle riville painamalla -näppäintä kolme kertaa.
- Voit vaihtaa eri kirjainkokojen välillä (**Abc**, **abc** ja **ABC**) painamalla -näppäintä.

Symbolit: **ABC** ja **abc** osoittavat valitun kirjainkoon. **Abc** tarkoittaa sitä, että sanan ensimmäinen kirjain on iso ja kaikki muut pieniä. **123** tarkoittaa numerotilaa.

Ennustavan tekstinsyötön käyttäminen

Jos haluat käyttää ennustavaa tekstinsyöttöä, paina -näppäintä ja valitse *Sanakirja käyttöön*. Tämä ottaa käyttöön ennustavan tekstinsyötön pelilaitteen kaikissa muokkaustiloissa. -symboli näkyy näytön yläreunassa.

- 1 Kirjoita haluamasi sana painamalla näppäimiä - . Paina vain kerran näppäintä, johon haluamasi kirjain on merkitty. Sana muuttuu jokaisen näppäinpainalluksen jälkeen.

Huom! Merkkejä vastaavan sanan haku on käynnissä. Odota, kunnes olet kirjoittanut koko sanan, ja tarkista tulos vasta sitten.

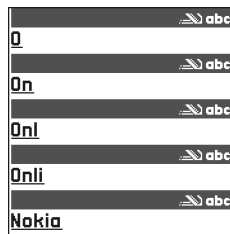
Jos esimerkiksi haluat kirjoittaa sanan Nokia, kun englanninkielinen sanakirja on valittu, paina seuraavia näppäimiä:

saadaksesi N:n, saadaksesi o:n, saadaksesi k:n, saadaksesi i:n ja saadaksesi a:n.


Kuten kuvasta näkyy, sanaehdotus muuttuu jokaisen näppäinpainalluksen jälkeen.

- 2 Kun olet kirjoittanut sanan, tarkista, onko se oikea.











- Jos sana on oikea, voit vahvistaa sen painamalla tai lisäämällä välilyönnin painamalla . Alleviivaus katoaa, ja voit alkaa kirjoittaa uutta sanaa.
- Jos sana ei ole oikea, voit vaihtaa sen seuraavilla tavoilla:
 - Paina -näppäintä toistuvasti, jolloin saat sanakirjan löytämät sanavaihtoehdot esiin yksitellen.
 - Paina -näppäintä ja valitse *Sanakirja* → *Sanavaihtoehdot*, jolloin saat esiin sanavaihtoehdojen luettelon. Selaa haluamasi sanan kohdalle ja valitse se painamalla .
 - Jos sanan jäljessä näkyy kysymysmerkki (?), haluamaasi sanaa ei ole sanakirjassa. Jos haluat lisätä sanan sanakirjaan, paina **Kirjoita**, kirjoita sana (enintään 32 kirjainta) käyttäen perinteistä





tekstinsyöttöä ja paina **OK**. Sana lisätään sanakirjaan. Kun sanakirja tulee täyteen, uusi sana korvaa vanhimman sanakirjaan lisätyn sanan.


- Voit poistaa ?-merkin ja poistaa merkkejä sanasta yksitellen painamalla  -näppäintä.


Ennustavan tekstinsyötön käyttämistä koskevia vihjeitä


- Voit poistaa merkin painamalla  -näppäintä. Voit poistaa useita merkkejä pitämällä  -näppäintä alaspainettuna.
- Voit vaihtaa eri kirjainkokojen välillä (**Abc**, **abc** ja **ABC**) painamalla  -näppäintä. Huomaa, että jos painat  -näppäintä nopeasti kaksi kertaa, ennustava tekstinsyöttö poistuu käytöstä.
- Kun haluat lisätä numeron kirjaintilassa, pidä haluamaasi numeronäppäintä alaspainettuna. Vaihtoehtoisesti voit painaa  -näppäintä ja valita *Lisää numero*, kirjoittaa haluamasi numerot ja painaa **OK**. Kun haluat vaihtaa kirjaimista numeroihin tai päinvastoin, pidä  -näppäintä alaspainettuna.
- Tavallisimmat välimerkit löytyvät  -näppäimestä. Paina  -näppäintä ja sen jälkeen  -näppäintä toistuvasti, kunnes haluamasi välimerkki tulee näyttöön. Pitämällä  -näppäintä alaspainettuna voit avata erikoismerkkien luettelon. Voit selata luetteloa ohjausnäppäimen avulla ja valita merkin painamalla

Valitse. Vaihtoehtoisesti voit myös painaa  -näppäintä ja valita *Lisää merkki*.



 **Vihje!** Ennustava tekstinsyöttö yrittää arvata, mikä tavallinen välimerkki („?!“) tarvitaan. Välimerkkien järjestys ja käyttö määräytyy sanakirjan kielen mukaan.

- Paina  -näppäintä toistuvasti, jolloin saat sanakirjan löytämät sanavaihtoehdot esiin yksitellen.


Voit myös painaa  -näppäintä ja valita ensin *Sanakirja* ja sitten

- *Sanavaihtoehdot* – voit katsoa näppäinpainalluksiasi vastaavien sanojen luetteloa. Selaa haluamasi sanan kohdalle ja paina .
- *Lisää sana* – voit lisätä sanan (enintään 32 kirjainta) sanakirjaan käyttäen perinteistä tekstinsyöttöä. Kun sanakirja tulee täyteen, uusi sana korvaa vanhimman sanakirjaan lisätyn sanan.
- *Muokkaa sanaa* – avaa näkymän, jossa voit muokata sanaa. Toiminto on käytettävissä vain, kun sana on aktiivinen (alleiviivattu).

Yhdyssanojen kirjoittaminen













- Kirjoita yhdyssanan ensimmäinen osa ja vahvista se painamalla . Kirjoita yhdyssanan loppuosa ja hyväksy se lisäämällä välilyönti. Tee tämä painamalla  -näppäintä.

Ennustavan tekstinsyötön poistaminen käytöstä


- Poista ennustava tekstinsyöttö käytöstä pelilaitteen kaikissa muokkaustiloissa painamalla  -näppäintä ja valitsemalla *Sanakirja* → *Ei käytössä*.

Tekstin kopioiminen

Jos haluat kopioida tekstiä leikepöydälle, se käy helpoiten seuraavasti:


- 1 Voit valita kirjaimia ja sanoja pitämällä  -näppäintä alaspainettuna. Paina samalla  tai . Valittu tekstialue näkyy korostettuna. Voit valita tekstirivejä pitämällä  -näppäintä alaspainettuna. Paina samalla  tai .
- 2 Kun haluat lopettaa valitsemisen, lopeta ohjausnäppäimen painaminen (pidä edelleen  -näppäintä alaspainettuna).
- 3 Kopioi teksti leikepöydälle pitämällä edelleen  -näppäintä alaspainettuna ja painamalla **Kopioi**. Vaihtoehtoisesti voit vapauttaa  -näppäimen ja painaa sitä kerran avataksesi muokkauskomentojen luettelon, esimerkiksi *Kopioi* tai *Leikkaa*. Jos haluat poistaa valitun tekstin dokumentista, paina  -näppäintä.
- 4 Jos haluat lisätä tekstin dokumenttiin, pidä  -näppäintä alaspainettuna ja paina **Liitä**. Vaihtoehtoisesti voit painaa  -näppäintä kerran ja valita *Liitä*.

Muokkausvalinnat

Kun painat  -näppäintä, pääset valitsemaan seuraavista vaihtoehdoista (muokkaustilan ja tilanteen mukaan):

- *Sanakirja* (ennustava tekstinsyöttö), *Kirjaimet* (perinteinen tekstinsyöttö), *Numerot*
- *Leikkaa, Kopioi* - käytettävissä vain, jos ensin on valittu tekstiä.
- *Liitä* - käytettävissä vain, kun tekstiä on joko leikattu tai kopioitu leikepöydälle.
- *Lisää numero, Lisää merkki*
- *Tekstinsyöttökieli*: - vaihtaa tekstinsyöttökielen pelilaitteen kaikissa muokkaustiloissa. Katso 'Käyttöasetukset', s. 41.




Uusien viestien luominen ja lähettäminen

 **Huom!** Lähetettäessä viestejä pelilaite voi tuoda näytölle tekstin *Lähetetty*. Teksti osoittaa, että pelilaite on lähettänyt viestin pelilaitteeseen ohjelmoituun tekstiviestikeskuksen numeroon. Se ei osoita, että viesti on vastaanotettu aiotussa määränpäässä. Yksityiskohtaisia tietoja viestipalveluista saat palveluntarjoajaltasi.

Voit aloittaa viestin luomisen kahdella tavalla:

- Valitsemalla *Luo viesti* → *Luo viesti: Tekstiviesti*, *Multimediaiviesti* tai *Sähköpostiviesti* Viestit-sovelluksen päänäkymässä.
- Aloittamalla viestin luomisen sovelluksesta, jossa on *Lähetä*-vaihtoehto. Tässä tapauksessa valittu tiedosto (kuten kuva tai teksti) lisätään viestiin.

Tekstiviestien kirjoittaminen ja lähettäminen


- 1 Valitse *Luo viesti*. Viestivaihtoehtojen luettelo avautuu.
- 2 Valitse *Luo viesti: Tekstiviesti*. Muokkaustila avautuu, ja kohdistin on *Vastaanottaja*-kentässä. Valitse vastaanottaja(t) Osoitekirjasta painamalla  tai kirjoita vastaanottajan puhelinnumero. Jotta vastaanottajat erottuisivat toisistaan, lisää puolipiste (;) painamalla  -näppäintä. Siirry viestikenttään painamalla .
- 3 Kirjoita viesti.



Huom! Tämä pelilaite tukee useiden tekstiviestien lähettämistä samanaikaisesti, joten yhden tekstiviestin normaalin 160 merkin rajan voi ylittää. Jos teksti on pidempi kuin 160 merkkiä, se

lähetetään kahtena tai useampana viestinä, ja viestin lähettäminen voi maksaa enemmän.

Navigointipalkissa näkyy viestin pituuden osoitin, joka laskee taaksepäin 160 merkistä. Esimerkiksi 10 (2) tarkoittaa sitä, että voit vielä lisätä 10 merkkiä kahtena viestinä lähetettävään viestiin.

- 4 Kun haluat lähettää viestin, valitse **Valinnat** → *Lähetä* tai paina  -näppäintä.

Tekstiviestien muokkaustilan vaihtoehdot: *Lähetä*, *Lisää vastaanottaja*, *Lisää*, *Poista*, *Viestin tiedot*, *Lähetysvalinnat*, *Ohjeet* ja *Poistu*.

Dataviestien lähettäminen

Dataviestit ovat erityisiä tekstiviestejä, jotka voivat sisältää dataa. Voit lähettää dataviestejä, joita voivat olla

- kuvaviestit
- yleisessä (vCard-) muodossa olevia yhteystietoja sisältävät käyntikortit
- kalenterimerkinnät (vCalendar-muodossa).

Lisätietoja on kohdissa 'Yhteystietojen lähettäminen', s. 59, 'Kalenterimerkintöjen lähettäminen', s. 101, ja 'Kirjanmerkkien lähettäminen', s. 111.




Vihje! Voit myös vastaanottaa soittoaäniä, verkon tunnuksia tai asetuksia palveluntarjoajilta. Katso s. 82.


Kuvaviestien luominen ja lähettäminen

Kuvaviestien muokkaustilan vaihtoehdot: *Lähetä, Lisää vastaanottaja, Lisää, Poista piirroskuva, Poista, Viestin tiedot, Ohjeet ja Poistu.*


Tämä pelilaite pystyy lähettämään ja vastaanottamaan kuvaviestejä. Kuvaviestit ovat tekstiviestejä, jotka sisältävät pienen mustavalkoisen kuvan. **Media** → **Kuvat** -sovelluksen *Kuvaviestit*-kansiossa on useita oletuskuvia.

 **Huom!** Tätä toimintoa voidaan käyttää vain, jos verkko-operaattori tai palveluntarjoaja tukee sitä. Kuvaviestejä voi vastaanottaa ja katsoa vain sellaisilla puhelimilla, joissa on kuvaviestiominaisuudet.

Kuvaviestin lähettäminen:

- Valitse kahdesta vaihtoehdosta.
 - Valitse ensin **Media** → **Kuvat** → *Kuvaviestit* ja valitse sitten lähetettävä kuva. Valitse **Valinnat** → *Lähetä* tai
 - Valitse ensin **Viestit** → *Luo viesti* → *Luo viesti: Tekstiviesti* ja sitten *Lisää* → *Piirroskuva*.
- Anna vastaanottajan tiedot ja lisää teksti.
- Valitse **Valinnat** → *Lähetä* tai paina  -näppäintä.





 **Huom!** Kukin kuvaviesti koostuu useasta tekstiviestistä. Tästä syystä kuvaviestin lähettäminen voi maksaa enemmän kuin tekstiviestin lähettäminen.

Multimediaviestit

Samassa multimediaviestissä voi olla tekstiä ja videoleikkeitä tai tekstiä, kuvia ja äänitteitä, mutta ei kuvia ja videoleikkeitä.

Multimediaviestien muokkaustilan vaihtoehdot: *Lähetä, Lisää vastaanottaja, Lisää, Näytä viesti, Poista, Objektit, Poista, Viestin tiedot, Lähetysvalinnat, Ohjeet ja Poistu.*

 **Tärkeää:** Tekijänoikeussuoja voi estää joidenkin kuvien, soittoäänien ja muun sisällön kopioimisen, muuttamisen, siirtämisen tai edelleenlähettämisen.


 **Huom!** Voit käyttää tätä toimintoa vain, jos verkko-operaattori tai palveluntarjoajasi tukee sitä. Multimediaviestejä voi vastaanottaa ja katsoa vain sellaisilla laitteilla, joissa on yhteensopivat multimediaviestit- tai sähköpostiominaisuudet. Laitteisiin, joissa ei ole näitä ominaisuuksia, voidaan lähettää tiedot Web-sivulle osoittavasta linkistä.

Multimediaviestejä varten tarvittavat asetukset

Voit saada asetukset dataviestinä verkko-operaattorilta tai palveluntarjoajalta. Katso '[Dataviestien vastaanottaminen](#)', s. 82.

Pyydä verkko-operaattorilta tai palveluntarjoajalta lisätietoja datapalvelujen saatavuudesta ja tilaamisesta.

- 1 Valitse **Asetukset**→**Yhteysasetukset**→**Yhteyssoitteet** ja määritä multimediayhteyssoitteen asetukset:
Yhteyden nimi – Anna yhteydelle kuvaava nimi.
Yhteystyyppi – Valitse datayhteyden tyyppi: *GSM-data*, *Nopea GSM* tai *GPRS*.
Yhdyskäyt. IP-osoite – Anna osoite.

 **Esimerkki:** Toimialueen nimet (esimerkiksi **www.nokia.com**) voidaan muuntaa IP-osoitteiksi (esimerkiksi **192.100.124.195**).

Aloitussivu – Anna multimediaviestikeskuksen osoite.

- Jos valitsit yhteystyyppiksi *GSM-data* tai *Nopea GSM*, täydennä: **Valintanumero** – puhelinnumero datapuhelua varten.
- Jos valitsit yhteystyyppiksi *GPRS*, täydennä: **Yhteyssoitteen nimi** – palveluntarjoajan antama nimi.

Lisätietoja erilaisista datayhteyksistä on myös kohdassa '[Yhteysasetukset](#)', s. 44.




- 2 Valitse **Viestit**→**Valinnat**→**Asetukset**→**Multimediaviestit**. Avaa **Ensisijainen yhteys** ja valitse yhteysosoite, jonka loit käytettäväksi ensisijaisena

yhteytenä. Katso myös '[Multimediaviestien asetukset](#)', s. 90.

Multimediaviestien luominen



Huom! Kun lähetät multimediaviestin mihin tahansa muuhun yhteensopivaan laitteeseen kuin Nokia N-Gage -pelilaitteeseen, on suositeltavaa käyttää pientä kuvakokoa ja äänitettä, jonka kesto on enintään 15 sekuntia. Oletusasetus on **Kuvan koko: Suuri**. Jos haluat tarkistaa asetuksen, valitse **Viestit**→**Valinnat**→**Asetukset**→**Multimediaviestit** tai valitse **Valinnat**→**Lähetysvalinnat**, kun olet luomassa multimediaviestiä. Kun lähetät multimediaviestiä sähköpostiosoitteeseen tai toiseen Nokia N-Gage -pelilaitteeseen, käytä mahdollisuuksien mukaan suurempaa kuvakokoa (verkkokohtainen). Muuta asetustavalitsemalla **Valinnat**→**Lähetysvalinnat**→**Kuvan koko**→**Suuri**, kun olet luomassa multimediaviestiä.

- 1 Valitse **Viestit**-sovelluksessa **Luo viesti**→**Luo viesti: Multimediaviestit** ja paina .
- 2 Valitse vastaanottaja(t) **Osoitekirjasta** painamalla  tai kirjoita vastaanottajan puhelinnumero tai sähköpostiosoite **Vastaanottaja**-kenttään. Lisää puolipiste (;), jotta vastaanottajat erottuisivat toisistaan. Siirry seuraavaan kenttään painamalla .
- 3 Voit lisätä eri objektit multimediaviestiin missä tahansa järjestyksessä.
 - Voit lisätä kuvan valitsemalla **Valinnat**→**Lisää**→**Kuva**.

- Jos haluat lisätä äänen, valitse **Valinnat**→ *Lisää*→ **Äänite** tai **Uusi äänite**. Kun ääni on lisätty, navigointipalkissa näkyy -symboli.
- Jos haluat lisätä videon, valitse **Valinnat**→ *Lisää*→ **Videoleike**.



- Pääset kirjoittamaan tekstiä painamalla .
- Jos valitset *Lisää*→ **Kuva**, **Äänite**, **Videoleike** tai **Viestipohja**, avautuu luettelo. Selaa sen kohteen kohdalle, jonka haluat lisätä, ja paina **Valitse**.
Huom! Jos valitsit *Kuva*, valitse ensin, onko kuva tallennettu pelilaitteen muistiin vai muistikortille.

- Jos valitset *Lisää*→ **Uusi äänite**, Äänitys-sovellus avautuu ja voit äänittää uuden äänen. Ääni tallentuu automaattisesti, ja siitä lisätään kopio viestiin.

Huom! Multimediaviesti voi sisältää vain yhden kuvan ja yhden äänitteen.

- 4 Kun haluat lähettää viestin, valitse **Valinnat**→ *Lähetä* tai paina -näppäintä.

Multimediaviestin esikatseleminen

Jos haluat nähdä, miltä multimediaviesti näyttää, valitse **Valinnat**→ *Näytä viesti*.

Objektin poistaminen multimediaviestistä

Jos haluat poistaa multimediaobjektin, valitse **Valinnat**→ *Poista*→ **Kuva Videoleike** tai **Äänite**. Voit poistaa tekstiä painamalla -näppäintä.

Erilaisten multimediaobjektien käsittely

Jos haluat nähdä kaikki multimediaviestiin sisältyvät erilaiset objektit, avaa multimediaviesti ja valitse **Valinnat**→ *Objektit*, jolloin objektinäköymä avautuu.

Objektinäköymän vaihtoehdot:

Avaa, Lisää, Kuva alkuun / Teksti alkuun, Poista, Ohjeet ja Poistu.

Objektinäköymässä voit muuttaa eri objektien järjestystä, poistaa objekteja tai avata objektin vastaavassa sovelluksessa.

Kuvassa on lueteltu eri objektit ja niiden tiedostokoot.



Sähköposti

Sähköpostia varten tarvittavat asetukset

Ennen kuin voit lähettää, vastaanottaa ja hakea sähköpostiviestejä, vastata niihin ja lähettää niitä edelleen, sinun on tehtävä seuraavat asiat:

- Määritä Internet-yhteysosoitteen asetukset oikein. Katso 'Yhteysoasetukset', s. 44.
- Määritä sähköpostiasetukset oikein. Katso 'Sähköpostiasetukset', s. 92.



Huom! Noudata etäpostilaatikko- ja Internet-palveluntarjoajan antamia ohjeita.

Sähköpostiviestien kirjoittaminen ja lähettäminen


Sähköpostin muokkaustilan vaihtoehdot: *Lähetä*, *Lisää vastaanottaja*, *Lisää*, *Liitetiedostot*, *Poista*, *Viestin tiedot*, *Lähetysvalinnat*, *Ohjeet* ja *Poistu*.

- 1 Valitse *Luo viesti* → *Luo viesti: Sähköpostiviesti*. Muokkaustila avautuu.
- 2 Valitse vastaanottaja(t) Osoitekirjasta painamalla  tai kirjoita vastaanottajan sähköpostiosoite *Vastaanottaja*-kenttään. Lisää puolipiste (;), jotta vastaanottajat erottuisivat toisistaan. Jos haluat lähettää kopion sähköpostiviestistäsi jollekin toiselle, kirjoita osoite *Kopio*-kenttään. Siirry seuraavaan kenttään painamalla .
- 3 Kirjoita viesti. Jos haluat lisätä viestiin liitetiedoston, valitse **Valinnat** → *Lisää* → *Kuva*, *Äänite*, *Videoleike* tai *Kommentti*. -symboli ilmestyy navigointipalkkiin osoittamaan, että sähköpostiviestissä on liitetiedosto. *Viestipohja*-vaihtoehto lisää viestiin ennalta kirjoitetun tekstin. Voit myös lisätä liitetiedoston sähköpostiviestiin valitsemalla **Valinnat** → *Liitetiedostot* avatussa

viestissä. Esiin tulee liitetiedostonäkymä, jossa voit lisätä, katsoa ja poistaa liitetiedostoja.



Huom! Jos valitsit *Kuva*, valitse ensin, onko kuva tallennettu pelilaitteen muistiin vai muistikortille.

- 4 Jos haluat poistaa liitetiedoston, selaa haluamasi liitetiedoston kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Poista*.
- 5 Kun haluat lähettää sähköpostiviestin, valitse **Valinnat** → *Lähetä* tai paina  -näppäintä.




Huom! Sähköpostiviestit sijoitetaan automaattisesti Lähtevät-kansioon ennen lähettämistä. Jos jokin menee vikaan pelilaitteen lähettäessä viestiä, se jää Lähtevät-kansioon ja sen tilana on *Lähetys epäonnistunut*.



Vihje! Jos haluat lähettää liitetiedostoina muita tiedostoja kuin ääniä ja kommentteja, avaa asianomainen sovellus ja valitse vaihtoehto *Lähetä* → *Sähköposti*, jos se on käytettävissä.







Saapuneet-kansio - viestien vastaanottaminen






Viestejä ja dataa voidaan vastaanottaa tekstiviesti- tai multimediapalvelun kautta tai Bluetooth-yhteyden kautta yhteensopivista laitteista. Kun Saapuneet-kansiossa on lukemattomia viestejä, symboli muuttuu -symboliksi.

Saapuneet-kansion vaihtoehdot: *Avaa*, *Luo viesti*, *Poista*, *Viestin tiedot*, *Siirrä kansioon*, *Valitse/Poista val.*, *Ohjeet* ja *Poistu*.

Saapuneet-kansiossa symbolit kertovat, millainen viesti on kyseessä. Seuraavassa on esitetty joitakin mahdollisia symboleita:

-  lukematon tekstiviesti ja  lukematon dataviesti
-  lukematon multimediaviesti
-  lukematon WAP-palveluviesti
-  Bluetooth-yhteyden kautta vastaanotettu data ja
-  tuntematon viestityyppi.


Saapuneet-kansiossa olevien viestien katseleminen

- Voit avata viestin selaamalla sen kohdalle ja painamalla .
Voit siirtyä viestissä ylös- ja alaspäin ohjausnäppäimen avulla. Voit siirtyä kansion edelliseen tai seuraavaan viestiin painamalla  tai .

Vaihtoehdot erilaisissa viestien katselutiloissa


Valittavissa olevat vaihtoehdot määräytyvät katseltavaksi avatun viestin tyyppin mukaan:



- *Tallenna* – tallentaa kuvan kansioon **Media**→ **Kuvat**.

- *Vastaa* – kopioi lähettäjän osoitteen *Vastaanottaja*-kenttään. Valitsemalla *Vastaa*→ *Kaikille* voit kopioida lähettäjän osoitteen ja *Kopio*-kentässä olevat vastaanottajat uuteen viestiin.
- *Lähetä edelleen* – kopioi viestin sisällön muokkaustilaan.
- *Soita* – soita painamalla  -näppäintä.
- *Poista* – poistaa viestin.
- *Näytä kuva* – voit katsoa kuvaa ja tallentaa sen.
- *Kuuntele äänite* – voit kuunnella viestissä olevan äänitteen.
- *Objektit* – näyttää luettelon kaikista multimediaviestissä olevista erilaisista multimediaobjekteista.
Liitetiedostot – näyttää luettelon sähköpostin liitetiedostoina lähetetyistä tiedostoista.
- *Viestin tiedot* – näyttää viestiä koskevia yksityiskohtaisia tietoja.
- *Siirrä kansioon* / *Kopioi kansioon* – voit siirtää tai kopioida viestejä Omat kansiot- tai Saapuneet-kansioon tai muihin luomiisi kansioihin. Katso Kohteiden siirtäminen kansioon, s. 13.
- *Lisää osoitekirjaan* – voit kopioida viestin lähettäjän puhelinnumeron tai sähköpostiosoitteen Osoitekirjaan. Valitse, haluatko luoda uuden osoitekortin vai lisätä tiedot jo olemassa olevaan osoitekorttiin.
- *Etsi* – etsii viestistä puhelinnumeroita, sähköpostiosoitteita ja Internet-osoitteita. Haun jälkeen voit soittaa puhelun, lähettää viestin löytäneeseen numeroon tai sähköpostiosoitteeseen tai tallentaa tiedot Osoitekirjaan tai selainkirjanmerkiksi.

Saapuneet-kansiossa olevien multimediaviestien katseleminen

Multimediaviestit tunnistaa niiden symbolista .


- Voit avata multimediaviestin selaamalla sen kohdalle ja painamalla . Voit samanaikaisesti katsoa kuvaa, lukea viestiä ja kuunnella ääntä.


Jos viestissä on ääntä, voit lisätä tai vähentää äänenvoimakkuutta painamalla  tai . Jos haluat mykistää äänen, paina **Lopeta**.


Multimediaviestin objektit

 Objektinäköymän vaihtoehdot:
Avaa, Tallenna, Lähetä, Ohjeet ja Poistu.

- Jos haluat nähdä, millaisia objekteja multimediaviestin sisältää, avaa viesti ja valitse **Valinnat** → **Objektit**. Objektinäköymässä voit katsoa multimediaviestin sisältäviä tiedostoja. Voit tallentaa tiedoston pelilaitteeseesi tai lähettää sen esimerkiksi Bluetooth-yhteyden kautta toiseen laitteeseen.




 **Esimerkki:** Voit avata vCard-tiedoston ja tallentaa tiedostossa olevat yhteystiedot Osoitekirjaan.

- Voit avata tiedoston selaamalla sen kohdalle ja painamalla .

 **Tärkeää:** Multimediaviestin objekteissa voi olla viruksia, tai ne voivat olla muulla tavoin haitallisia pelilaitteelle tai tietokoneelle. Älä avaa mitään



liitetiedostoja, jollet ole varma lähettäjän luotettavuudesta. Lisätietoja on kohdassa 'Varment. hallinta', s. 51.

Äänet multimediaviestissä


Multimediaviestissä olevien ääniobjektien merkinä näkyy -symboli navigointipalkissa. Äänet kuuluvat oletusarvoisesti kaiuttimen kautta. Jos et halua kuunnella ääntä, paina **Lopeta** äänen kuuluessa. Voit muuttaa äänenvoimakkuuden tasoa painamalla  tai .

- Jos haluat kuunnella äänen uudelleen sen jälkeen, kun kaikki objektit on näytetty ja ääni on lakannut, valitse **Valinnat** → *Kuuntele äänite*.

Dataviestien vastaanottaminen

Pelilaite voi vastaanottaa monenlaisia dataviestejä eli dataa sisältäviä tekstiviestejä (näitä kutsutaan myös OTA-viesteiksi). Kun haluat avata saapuneen dataviestin, avaa Saapuneet-kansio, selaa dataviestin () kohdalle ja paina .

- *Kuvaviesti* - jos haluat tallentaa kuvan **Media** → **Kuvat** -sovelluksen *Kuvaviestit*-kansioon myöhempää käyttöä varten, valitse **Valinnat** → *Tallenna*.
- *Käyntikortti* - jos haluat tallentaa yhteystiedot, valitse **Valinnat** → *Tall. käyntikortti*.

 **Huom!** Jos käyntikortteihin on liitetty varmenteita tai äänitiedostoja, ne eivät tallennu.

- *Soittoääni* - jos haluat tallentaa soittoäänien Sävellysovellukseen, valitse **Valinnat** → *Tallenna*.

- *Verkon tunnus* - jos haluat tallentaa tunnuksen, valitse **Valinnat**→ *Tallenna*. Verkon tunnus näkyy nyt valmiustilassa verkko-operaattorin oman tunnisteiden sijasta.
- *Kalenterimerkintä* - jos haluat tallentaa merkinnän kalenteriin, valitse **Valinnat**→ *Tallenna kalenteriin*.
- *WAP-viesti* - jos haluat tallentaa kirjanmerkin, valitse **Valinnat**→ *Tall. kirj.merkkeihin*. Kirjanmerkki lisätään selainpalvelun kirjanmerkkiluetteloon.


Jos viestissä on sekä selainyhteysosoitteiden asetuksia että kirjanmerkkejä, tallenna tiedot valitsemalla

Valinnat→ *Tallenna kaikki*. Vaihtoehtoisesti voit valita

Valinnat→ *Näytä tiedot*, jos haluat katsoa

kirjanmerkkien ja yhteysosoitteiden tietoja erikseen.


Jos et halua tallentaa kaikkia tietoja, valitse asetus tai kirjanmerkki, avaa tiedot ja valitse **Valinnat**→ *Tallenna asetuksiin* tai *Tall. kirj.merkkeihin* sen mukaan, mitä tietoja olet katsomassa.

 **Vihje!** Jos haluat muuttaa WAP-palvelun tai multimediaviestien oletusyhteysosoitteen asetuksia, valitse **Palvelut**→ **Valinnat**→ *Asetukset*→ *Oletusyhteysosoite* tai **Viestit**→ **Valinnat**→ *Asetukset*→ *Multimediaviestit*→ *Ensisijainen yhteys*.

- *Sähköposti-ilmoitus* - Kertoo, miten monta uutta sähköpostiviestiä on etäpostilaatikossasi. Laajennettu ilmoitus voi sisältää lisätietoja, kuten aiheen, lähettäjän tai liitetiedostoja.
- Lisäksi voit vastaanottaa tekstiviestipalvelun numeron, vastaajan numeron, profiiliasetuksia etäsynkronointia varten, selaimen, multimediaviestien tai sähköpostin

yhteysosoiteasetuksia, yhteysosoitteen kirjauskomentosarjan asetuksia tai sähköpostiasetuksia.

Tallenna asetukset valitsemalla **Valinnat**→ *Tall. tekstiv.aset.*, *Tallenna vastaajaan*, *Tallenna asetuksiin*, *Tallenna asetuksiin* tai *Tall. sähköp.aset.*

 **Vihje!** Jos saat vCard-tiedoston, johon on liitetty kuva, myös kuva tallentuu Osoitekirjaan.

Palveluviestit

Voit tilata palveluviestejä (kanavaviestejä) palveluntarjoajilta. Palveluviestit ovat ilmoituksia esimerkiksi uutisotsikoista. Palveluviestit voivat sisältää tekstiä tai selainpalvelun osoitteen. Pyydä palveluntarjoajalta lisätietoja palvelun saatavuudesta ja tilaamisesta.

Palveluntarjoaja voi päivittää olemassa olevan palveluviestin aina, kun uusi palveluviesti saapuu. Viestejä voi päivittää jopa silloin, kun ne on siirretty johonkin muuhun kuin Saapuneet-kansioon. Kun palveluviesti ei ole enää voimassa, se poistetaan automaattisesti.

Vaihtoehdot katseltaessa palveluviestiä: *Hae viesti*, *Siirrä kansioon*, *Viestin tiedot*, *Ohjeet ja Poistu*.

Saapuneet-kansiossa olevien palveluviestien katseleminen

- 1 Selaa palveluviestin  kohdalle Saapuneet-kansiossa ja paina .

- 2 Hae tai katso viesti painamalla **Hae viesti**. Teksti *Viestii haetaan* tulee näkyviin. Tarvittaessa pelilaite alkaa muodostaa datayhteyttä.
- 3 Palaa Saapuneet-kansioon painamalla **Takaisin**.

Selaimessa olevien palveluviestien katseleminen

Kun olet selailemassa, voit hakea uusia palveluviestejä ja katsoa niitä valitsemalla **Valinnat** → *Lue palveluviestit*.

Omat kansiot



Omien kansioiden

vaihtoehdot: *Avaa, Luo viesti, Poista, Viestien tiedot, Siirrä kansioon, Uusi kansio, Muuta kansion nimi, Ohjeet ja Poistu.*

Omissa kansioissa voit järjestää viestisi kansioihin, luoda uusia kansioita, muuttaa kansioiden nimiä ja poistaa kansioita. Valitse **Valinnat** → *Siirrä kansioon, Uusi kansio tai Muuta kansion nimi*. Lisätietoja on kohdassa Kohteiden siirtäminen kansioon, s. 13.

Viestipohjakansio

- Viestipohjien avulla välttyään kirjoittamasta usein lähetettäviä viestejä uudelleen. Jos haluat luoda uuden viestipohjan, valitse **Valinnat** → *Uusi viestipohja*.

Postilaatikko



Kun avaat tämän kansion, voit joko muodostaa yhteyden etäpostilaatikkoon


- hakeaksesi uudet sähköpostiviestit tai niiden otsikot tai
- voit katsoa aiemmin hakemiasi sähköpostiviestejä tai niiden otsikoita offline-tilassa.

Jos valitset *Luo viesti* → *Luo viesti: Sähköpostiviesti* tai *Postilaatikko* Viestit-sovelluksen päänäkyvässä etkä ole määrittänyt sähköpostitiliäsi, sinua pyydetään tekemään se nyt. Katso 'Sähköpostia varten tarvittavat asetukset', s. 79.

Kun luot uuden postilaatikon, sille antamasi nimi korvaa automaattisesti nimen *Postilaatikko* Viestit-sovelluksen päänäkyvässä. Postilaatikoita voi olla enintään kuusi.

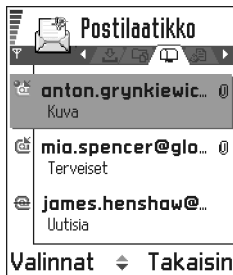
Postilaatikon avaaminen

Kun avaat postilaatikon, voit valita, haluatko katsoa aiemmin haettuja sähköpostiviestejä ja sähköpostiviestien otsikoita offline-tilassa vai muodostaa yhteyden sähköpostipalvelimeen.

- Kun selaat postilaatikon kohdalle ja painat , pelilaite esittää kysymyksen *Muodostetaanko yhteys postilaatikkoon?* Valitse *Kyllä*, jos haluat muodostaa yhteyden postilaatikkoon, tai *Ei*, jos haluat katsoa aiemmin haettuja sähköpostiviestejä offline-tilassa.
- Voit muodostaa yhteyden myös valitsemalla **Valinnat** → *Muodosta yhteys*.

Sähköpostiviestien katselu online-tilassa

Katsellessasi viestejä online-tilassa olet jatkuvasti yhteydessä etäpostilaatikkoon datapuhelun tai pakettidatayhteyden kautta. Katso myös '[Datayhteyden symbolit](#)', s. 10, '[GSM-datapuhelut](#)', s. 44, ja '[Pakettidata \(GPRS, General Packet Radio Service\)](#)', s. 45.



Vaihtoehdot katseltaessa

sähköpostiviestien otsikoita: *Avaa, Luo viesti, Muodosta yhteys / Katkaise yhteys, Hae sähköposti, Poista, Viestin tiedot, Kopioi kansioon, Valitse/Poista val., Ohjeet ja Poistu.*



Huom! Käytettäessä POP3-yhteykskäytäntöä sähköpostiviestit eivät päivity automaattisesti online-tilassa. Uusimmat sähköpostiviestit saa esiin katkaisemalla yhteyden ja muodostamalla uuden yhteyden postilaatikkoon.

Sähköpostiviestien katselu offline-tilassa

Katseltaessa sähköpostiviestejä offline-tilassa pelilaite ei ole yhteydessä etäpostilaatikkoon.



Jotta sähköpostiviestejä voisi katsoa offline-tilassa, ne on ensin haettava postilaatikosta. Katso seuraavaa kohtaa. Kun olet hakenut sähköpostiviestit pelilaitteeseen ja

haluat katkaista datayhteyden, valitse **Valinnat** → *Katkaise yhteys*.

Voit jatkaa haettujen sähköpostiviestien otsikoiden ja/tai haettujen sähköpostiviestien lukemista offline-tilassa. Voit kirjoittaa uusia sähköpostiviestejä, vastata haettuihin viesteihin ja lähettää viestejä edelleen. Voit määrittää sähköpostiviestit lähetettäväksi silloin, kun seuraavan kerran muodostat yhteyden postilaatikkoon. Kun avaat *Postilaatikko*-sovelluksen seuraavan kerran ja haluat katsoa ja lukea sähköpostiviestejä offline-tilassa, vastaa Ei kysymykseen *Muodostetaanko yhteys postilaatikkoon?*

Sähköpostiviestien hakeminen postilaatikosta

- Jos olet offline-tilassa, aloita yhteyden muodostaminen etäpostilaatikkoon valitsemalla **Valinnat** → *Muodosta yhteys*.

Etäpostilaatikon näkymä on samanlainen kuin Viestit-sovelluksen Saapuneet-kansio. Voit siirtyä luettelossa ylös ja alas painamalla  tai . Seuraavat symbolit osoittavat viestin tilan:



- uusi sähköpostiviesti (offline- tai online-tilassa).


Sisältöä ei ole haettu postilaatikosta pelilaitteeseen (symbolissa oleva nuoli osoittaa ulospäin).



- uusi sähköpostiviesti, jonka sisältö on haettu postilaatikosta (nuoli osoittaa sisäänpäin).



- luettu sähköpostiviesti.

 - sellaisten sähköpostiviestien otsikot, jotka on luettu ja joiden sisältö on poistettu pelilaitteesta.

- 1 Kun yhteys etäpostilaatikkoon on auki, valitse

Valinnat→ *Hae sähköposti*→

- *Uusi* - voit hakea kaikki uudet sähköpostiviestit pelilaitteeseen.
- *Valittu* - voit hakea vain merkityt sähköpostiviestit. Voit valita viestejä yksitellen *Valitse/Poista val.*→ *Valitse/Poista valinta* -komennoilla. Sivulla 13 kerrotaan, miten valitaan useita kohteita kerralla.
- *Kaikki* - voit hakea kaikki viestit postilaatikosta. Jos haluat peruuttaa haun, paina **Peruuta**.


- 2 Kun olet hakenut sähköpostiviestit, voit jatkaa niiden katselua online-tilassa. Valitse **Valinnat**→ *Katkaise yhteys*, jos haluat sulkea yhteyden ja katsoa viestejä offline-tilassa.

Sähköpostiviestien kopioiminen toiseen kansioon

Jos haluat kopioida sähköpostiviestin etäpostilaatikosta johonkin omaan kansioon, valitse **Valinnat**→ *Kopioi*. Valitse kansio luettelosta ja paina **OK**.

Sähköpostiviestien avaaminen

Vaihtoehdot katseltaessa sähköpostiviestiä: *Vastaa, Lähetä edelleen, Poista, Liitetiedostot, Viestin tiedot, Siirrä kansioon, Lisää osoitekirjaan, Etsi, Ohjeet ja Poistu*.

- Kun katselet sähköpostiviestejä joko online- tai offline-tilassa, selaa sen viestin kohdalle, jota haluat katsoa, ja avaa se painamalla . Jos viestiä ei ole haettu (symbolissa oleva nuoli osoittaa ulospäin), olet offline-tilassa ja valitset *Avaa*, sinulta kysytään, haluatko hakea viestin postilaatikosta.



Huom! Datayhteys jää auki viestin hakemisen jälkeen. Katkaise datayhteys valitsemalla **Valinnat**→ *Katkaise yhteys*.


Yhteyden katkaiseminen postilaatikkoon


Kun olet online-tilassa, katkaise datapuhelu- tai GPRS-yhteys etäpostilaatikkoon valitsemalla **Valinnat**→ *Katkaise yhteys*. Katso myös '*Datayhteyden symbolit*', s. 10.


Sähköpostin liitetiedostojen katseleminen

Liitetiedostonäkymän

vaihtoehdot: *Avaa, Hae, Tallenna, Lähetä, Poista, Ohjeet ja Poistu*.


- Avaa viesti, jolla on liitetiedoston symboli , ja avaa liitetiedostonäkymä valitsemalla **Valinnat**→ *Liitetiedostot*. Liitetiedostonäkymässä voit hakea, avata tai tallentaa liitetiedostoja. Voit myös lähettää liitetiedostoja Bluetooth-yhteyden kautta.

 **Tärkeää:** Sähköpostin liitetiedostoissa voi olla viruksia, tai ne voivat olla muulla tavoin haitallisia pelilaitteelle tai tietokoneelle. Älä avaa mitään liitetiedostoja, jollet ole varma lähettäjän luotettavuudesta. Lisätietoja on kohdassa 'Varment. hallinta', s. 51.


 **Vihje!** Muistitilan säästämiseksi voit poistaa liitetiedostoja sähköpostiviesteistä mutta säilyttää ne sähköpostipalvelimessa. Valitse **Valinnat** → *Poista* liitetiedostonäkymässä.


Liitetiedostojen hakeminen pelilaitteeseen

- Jos liitetiedostolla on himmeä symboli, sitä ei ole haettu pelilaitteeseen. Voit hakea liitetiedoston selaamalla sen kohdalle ja valitsemalla **Valinnat** → *Hae*.

 **Huom!** Jos postilaatikkoasi käyttää IMAP4-yhteyksikäytäntöä, voit valita, haetaanko vain sähköpostiviestien otsikot, vain viestit vai viestit ja liitetiedostot. POP3-yhteyksikäytäntöä käytettäessä vaihtoehtoina ovat vain sähköpostiviestien otsikot tai viestit ja liitetiedostot. Lisätietoja on sivulla 92.


Liitetiedoston avaaminen

- Selaa liitetiedostonäkymässä liitetiedoston kohdalle ja avaa se painamalla .
 - Jos olet online-tilassa, liitetiedosto haetaan suoraan palvelimelta ja avataan vastaavassa sovelluksessa.
 - Jos olet offline-tilassa, pelilaite kysyy, haluatko hakea liitetiedoston pelilaitteeseen. Jos vastaat *Kyllä*, yhteyden muodostaminen etäpostilaatikkoon käynnistyy.

- Palaa sähköpostin katselutilaan painamalla **Takaisin**.
 **Vihje!** Tuetut kuvamuodot on lueteltu sivulla 63. Muiden Nokia N-Gage -pelilaitteen tukemien tiedostomuotojen luettelo löytyy tuotetiedoista osoitteesta www.n-gage.com.

Liitetiedostojen tallentaminen erikseen


Jos haluat tallentaa liitetiedoston, valitse **Valinnat** → *Tallenna* liitetiedostonäkymässä. Liitetiedosto tallennetaan vastaavassa sovelluksessa. Esimerkiksi äänet voi tallentaa Äänitys-sovelluksessa ja tekstitiedostot (.txt) Muistikirja-sovelluksessa.

 **Huom!** Kuvien tapaan liitetiedostoja voi tallentaa muistikortille, jos sellaista käytetään.

Sähköpostiviestien poistaminen

- Sähköpostiviesti poistetaan pelilaitteesta poistamatta sitä etäpostilaatikosta.

Valitse **Valinnat** → *Poista* → *Vain laitteesta*.

 **Huom!** Pelilaitteessa näkyvät etäpostilaatikon sisältämien viestien otsikot. Joten vaikka poistat viestin sisällön pelilaitteesta, sähköpostiviestin otsikko jää pelilaitteeseen. Jos haluat poistaa myös otsikon, poista ensin sähköpostiviesti etäpostilaatikosta ja muodosta sitten uudelleen yhteys pelilaitteesta etäpostilaatikkoon tilan päivittämiseksi.

- Sähköpostiviesti poistetaan sekä pelilaitteesta että etäpostilaatikosta.

Valitse **Valinnat**→ *Poista*→ *Laitteesta ja palv.*



Huom! Jos olet offline-tilassa, viesti poistetaan ensin pelilaitteesta. Kun seuraavan kerran muodostetaan yhteys etäpostilaatikkoon, se poistetaan automaattisesti etäpostilaatikosta. Käytettäessä POP3-yhteyksikäytäntöä poistettaviksi merkityt viestit poistetaan vasta, kun olet katkaissut yhteyden etäpostilaatikkoon.

Sähköpostiviestien palauttaminen offline-tilassa

Jos et haluakaan poistaa sähköpostiviestiä pelilaitteesta ja palvelimesta, selaa seuraavan yhteyden aikana poistettavaksi merkityn viestin (☒) kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Palauta*.

Lähtevät-kansio



Lähtevät-kansio on lähettämistä odottavien viestien tilapäinen tallennuspaikka.



Esimerkki: Viestit sijoitetaan Lähtevät-kansioon esimerkiksi silloin, kun pelilaitte ei ole verkon peittoalueella. Voit myös ajoittaa sähköpostiviestit lähetettäväksi silloin, kun seuraavan kerran muodostat yhteyden etäpostilaatikkoon.

Viestien tila Lähtevät-kansiossa

- *Lähetetään* - Yhteys on muodostumassa ja viestiä lähetetään.

- *Odottaa / Jonossa* - Esimerkiksi jos Lähtevät-kansiossa on kaksi samantyyppistä viestiä, toinen niistä odottaa, kunnes ensimmäinen on lähetetty.
- *Uudelleenlähetys (aika)* - Lähettäminen on epäonnistunut. Pelilaitte yrittää lähettää viestin uudelleen ennalta määritetyn ajan jälkeen. Paina *Lähetä*, jos haluat aloittaa lähettämisen uudelleen heti.
- *Lykätty* - Voit asettaa dokumentteja pitoon, kun ne ovat Lähtevät-kansiossa. Selaa lähetettävänä olevan viestin kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Lykkää lähetystä*.
- *Lähetys epäonnistunut* - On saavutettu lähetyksyritysten enimmäismäärä. Lähettäminen on epäonnistunut. Jos yritit lähettää tekstiviestiä, avaa viesti ja tarkista, että lähetyasetukset ovat oikeat.

SIM-kortilla olevien viestien katseleminen

Voit katsoa SIM-kortilla olevia viestejä vasta, kun olet kopioinut ne pelilaitteesta olevaan kansioon.

- 1 Kun olet Viestit-sovelluksen päänäkylässä, valitse **Valinnat**→ *SIM-kortin viestit*.
- 2 Valitse viestit valitsemalla **Valinnat**→ *Valitse/Poista val.*→ *Valitse* tai *Valitse kaikki*.
- 3 Valitse **Valinnat**→ *Kopioi*. Esiin tulee kansioluettelo.
- 4 Valitse kansio ja paina **OK**. Siirry kansioon katsomaan viestejä.

Tiedotteet (verkkopalvelu)







➡ Kun olet Viestit-sovelluksen päänäkömässä, valitse **Valinnat**→ *Tiedotteet*.

Tiedotesovelluksen vaihtoehdot: *Avaa, Tilaa / Poista tilaus, Pikatiedotus / Poista merkintä, Aihe, Asetukset, Ohjeet ja Poistu.*

Voit vastaanottaa palveluntarjoajalta erilaisia aiheita koskevia tiedotteita (esimerkiksi sää- ja liikennetietoja).

Tietoa eri aiheista ja niiden numeroista saat palveluntarjoajaltasi. Päänäkymässä näkyvät seuraavat tiedot:

- Aiheen tila:  - uusi, tilattu viesti ja  - uusi, tilaamaton viesti.
- Aiheen numero, aiheen nimi ja symboli () , joka kertoo, onko aihe asetettu seurantaan. Saat ilmoituksen, kun seurantaan asetettuun aiheeseen kuuluvia viestejä saapuu.

 ➡ **Huom!** Pakettidatayhteys (GPRS) saattaa estää solun tiedotteiden vastaanoton. Pyydä verkko-operaattorilta oikeat GPRS-asetukset. Lisätietoja GPRS-asetuksista on kohdassa 'Pakettidata (GPRS, General Packet Radio Service)', s. 45.

Palvelukäskyjen muokkaaminen




➡ Kun olet Viestit-sovelluksen päänäkömässä, valitse **Valinnat**→ *Palvelukäskyt*.

Voit lähettää palvelupyyntöjä (niin sanottuja USSD-komentoja) palveluntarjoajillesi. Käytä palvelupyyntöjä esimerkiksi silloin, kun haluat ottaa jonkin verkkopalvelun käyttöön.

Kysy lisätietoja palveluntarjoajaltasi. Voit lähettää pyynnön kahdella eri tavalla:

- Näppäile valmiustilassa tai puhelun aikana komennon numero(t) ja paina **Lähetä**.
- Jos numeroiden lisäksi täytyy syöttää kirjaimia, valitse **Viestit**→ **Valinnat**→ *Palvelukäskyt*.

Viestien asetukset

Viestien asetukset on jaettu ryhmiin erilaisten viestityyppien mukaan. Selaa muokattavien asetusten kohdalle ja paina .

Tekstiviestiasetukset





Vaihtoehdot muokattaessa tekstiviestikeskuksen asetuksia: *Uusi viestikeskus, Muokkaa, Poista, Ohjeet ja Poistu.*

Valitse ensin **Viestit** ja sitten **Valinnat**→ *Asetukset*→ *Tekstiviesti*. Esiin tulee seuraava asetusluettelo:

- **Viestikeskukset** – Tässä on lueteltu kaikki määritetyt tekstiviestikeskukset. Katso 'Uuden tekstiviestikeskuksen lisääminen', s. 90.
- **Käytett. viestikeskus** (Käytettävä viestikeskus) – Tämä asetus määrittää viestikeskuksen, jota käytetään tekstiviestien ja dataviestien (kuten kuvaviestien) lähettämiseen.
- **Välitystiedot** – Kun tämän verkkopalvelun arvoksi asetetaan *Kyllä*, lähetetyn viestin tila (*Odottaa, Ei toimitettu, Toimitettu*) näkyy lokissa. Jos arvoksi asetetaan *Ei*, vain tila *Lähetetty* näkyy lokissa. Katso s. 22.
- **Viesti voimassa** – Jos viestin vastaanottajaa ei tavoiteta viestin voimassaoloaikana, viesti poistetaan tekstiviestikeskuksesta. Huomaa, että verkon on tuettava tätä ominaisuutta. *Enimmäisajan*-asetus tarkoittaa verkon sallimaa enimmäisaikaa.
- **Viestin lähetysmuoto** – Vaihtoehdot ovat *Teksti, Faksi, Hakulaite* ja *Sähköposti*. Kysy lisätietoja verkko-operaattoriltasi.
 **Huom!** Muuta tätä asetusta vain silloin, kun olet varma siitä, että viestikeskus pystyy muuntamaan tekstiviestejä näihin muihin muotoihin.
- **Ensisijainen yhteys** – Tekstiviestejä voi lähettää tavallisen GSM-verkon kautta tai GPRS-yhteyden kautta, jos verkko tukee sitä. Katso 'Pakettidata (GPRS, General Packet Radio Service)', s. 45.
- **Sama keskus vastatt.** (verkkopalvelu) – Kun asetat arvoksi *Kyllä* ja vastaanottaja vastaa viestiäsi,


paluuviesti lähetetään käyttäen samaa tekstiviestikeskuksen numeroa.

Uuden tekstiviestikeskuksen lisääminen

- 1 Avaa *Viestikeskukset* ja valitse **Valinnat**→ *Uusi viestikeskus*.
 - 2 Paina , kirjoita viestikeskuksen nimi ja paina **OK**.
 - 3 Paina , paina  ja kirjoita tekstiviestikeskuksen numero (**Määritettävä**). Paina **OK**. Tarvitset viestikeskuksen numeron teksti- ja kuvaviestien lähettämiseen. Saat tämän numeron palveluntarjoajaltasi.
- Ota uudet asetukset käyttöön palaamalla takaisin asetusnäkyymään. Selaa kohtaan *Käytett. viestikeskus*, paina  ja valitse uusi viestikeskus.

Multimediaviestien asetukset

Valitse ensin **Viestit** ja sitten **Valinnat**→ *Asetukset*→ *Multimediaviesti*. Esiin tulee seuraava asetusluettelo:

- **Ensisijainen yhteys (Määritettävä)** – Valitse yhteysosoite, jota käytetään ensisijaisena yhteytenä multimediaviestikeskuksen kanssa. Katso 'Multimediaviestejä varten tarvittavat asetukset', s. 78.
 **Huom!** Jos saat multimediaviestien asetukset dataviestissä ja tallennat ne, vastaanotettuja asetuksia käytetään automaattisesti ensisijaisen yhteyden asetuksina. Katso 'Dataviestien vastaanottaminen', s. 82.

- *Toissijainen yhteys* - Valitse yhteysosoite, jota käytetään toissijaisena yhteytenä multimediaviestikeskuksen kanssa.



Huom! Sekä *Ensisijainen yhteys*- että *Toissijainen yhteys* -asetuksilla täytyy olla sama *Aloitussivu*-asetus, joka osoittaa samaan multimediaviestikeskukseen. Vain datayhteys on eri.



Esimerkki: Jos ensisijainen yhteys käyttää pakettidatayhteyttä, haluat ehkä asettaa toissijaisen yhteyden käyttämään nopeaa dataa tai datapuhelua. Näin pystyt lähettämään ja vastaanottamaan multimediaviestejä myös silloin, kun olet pakettidataa tukevan verkon ulkopuolella. Lisätietoja tästä toiminnosta saat verkko-operaattorilta tai palveluntarjoajalta. Katso myös 'Datayhteyksiä ja yhteysosoitteita koskevia yleisiä tietoja', s. 44.

- *Multimedian vast.otto* - Valitse:
Vain kotiverkossa - jos haluat vastaanottaa multimediaviestejä vain kotiverkossa. Kun olet kotiverkkosi ulkopuolella, multimediaviestien vastaanotto on pois päältä.
Aina käytössä - jos haluat vastaanottaa multimediaviestejä aina.
Ei käytössä - jos et halua ollenkaan vastaanottaa multimediaviestejä tai mainoksia.



Tärkeää:

- Multimediaviestien lähettäminen ja vastaanottaminen kotiverkon ulkopuolella voi maksaa enemmän.
- Jos on valittu asetus *Vain kotiverkossa* tai *Aina käytössä*, pelilaite voi soittaa aktiivisen datapuhelun tai muodostaa GPRS-yhteyden tietämättäsi.

- *Viestin saapuessa* - Valitse:
Hae viesti heti - jos haluat pelilaitteen hakevan multimediaviestit heti. Jos on viestejä, joiden tilana on Lykätty, myös ne haetaan.
Lykkää hakua - jos haluat multimediaviestikeskuksen tallentavan viestin haettavaksi myöhemmin. Jos haluat hakea viestin myöhemmin, valitse asetuksen *Viestin saapuessa* arvoksi *Hae viesti heti*.
Hylkää viesti - jos haluat hylätä multimediaviestejä. Multimediaviestikeskus poistaa viestit.
- *Salli nimett. viestit* - Valitse *Ei*, jos haluat hylätä tuntemattomalta lähettäjältä tulevat viestit.
- *Mainosten vast.otto* - Määritä, haluatko vastaanottaa multimediaviestimainoksia vai et.
- *Välitystiedot* - Aseta arvoksi *Kyllä*, jos haluat lähetetyn viestin tilan (*Odottaa, Ei toimitettu, Toimitettu*) näkyvän lokissa. Katso s. 22.



Huom! Sähköpostiosoitteeseen lähetetystä multimediaviestistä ei ehkä voi saada välitystietoraporttia.

- *Estä välitystiet. läh.* - Valitse *Kyllä*, jos et halua pelilaitteesi lähettävän vastaanotettujen multimediaviestien välitystietoja.
- *Viesti voimassa* - Jos viestin vastaanottajaa ei tavoiteta viestin voimassaoloaikana, viesti poistetaan multimediaviestikeskuksesta. Huomaa, että verkon on tuettava tätä ominaisuutta. *Enimmäisajan*-asetus tarkoittaa verkon sallimaa enimmäisaikaa.
- *Kuvan koko* - Määritä kuvan koko multimediaviestissä. Vaihtoehdot ovat *Pieni* (enintään 160 x 120 pikseliä) ja *Suuri* (enintään 640 x 480 pikseliä).
- *Oletusäänentoisto* - Valitse *Kaiutin* tai *Puhelin* sen mukaan, haluatko multimediaviestissä olevien äänien kuuluvan kaiuttimen vai kuulokkeen kautta. Lisätietoja on kohdassa '*Kaiutin*', s. 14.

Sähköpostiasetukset

Valitse ensin **Viestit** ja sitten **Valinnat** → *Asetukset* → *Sähköpostiviesti*.

Valitse käytettävä postilaatikko avaamalla *Käytett. postilaatikko*.


Vaihtoehdot muokattaessa sähköpostiasetuksia: *Muokausvalinnat*, *Uusi postilaatikko*, *Poista*, *Ohjeet* ja *Poistu*.

Postilaatikoiden asetukset

Avaa määritettyjen postilaatikoiden luettelo valitsemalla *Postilaatikat*. Jos postilaatikoita ei ole määritetty, sinua

pyydetään määrittämään postilaatikko. Esiin tulee seuraava asetusluettelo:

- *Postilaatikon nimi* - Anna postilaatikolle kuvaava nimi.
- *Käytett. yhteysosoite (Määritettävä)* - Postilaatikon yhteydessä käytettävä Internet-yhteysosoite. Valitse Internet-yhteysosoite luettelosta. Lisätietoja Internet-yhteysosoitteen määrittämisestä on myös kohdassa '*Yhteysasetukset*', s. 44.
- *Oma sähköpostios.* (**Määritettävä**) - Kirjoita palveluntarjoajan sinulle antama sähköpostiosoite. Osoitteessa on oltava @-merkki. Viesteihisi tulevat vastaukset lähetetään tähän osoitteeseen.
- *Lähetettävä palvelin:* (**Määritettävä**) - Kirjoita sähköpostin lähetettävän tietokoneen IP-osoite tai palvelimen nimi.
- *Lähetä viesti* - Määritä, miten sähköposti lähetetään pelilaitteesta. *Heti* - Yhteyden muodostaminen postilaatikkoon alkaa, kun olet valinnut *Lähetä. Seur. yht. aikana* - Sähköposti lähetetään, kun seuraavan kerran muodostat yhteyden etäpostilaatikkoon.
- *Kopioi omaan osoitt.* - Valitse *Kyllä*, jos haluat tallentaa kopion sähköpostiviestistä etäpostilaatikkoosi ja *Oma sähköpostios.* -kenttään määritettyyn osoitteeseen.
- *Lisää allekirjoitus* - Valitse *Kyllä*, jos haluat lisätä allekirjoituksen sähköpostiviesteihisi ja alkaa kirjoittaa tai muokata allekirjoituksen tekstiä.
- *Käyttäjänimi:* - Kirjoita palveluntarjoajalta saamasi käyttäjätunnus ja sähköpostiosoite.

- *Salasana*: - Kirjoita salasanasasi. Jos jätät tämän kentän tyhjäksi, sinua pyydetään antamaan salasana, kun yrität muodostaa yhteyden etäpostilaatikkoon.
 - *Vast.ottava palvelin: (Määritettävä)* - Sähköpostin vastaanottavan tietokoneen IP-osoite tai palvelimen nimi.
 - *Postilaatikon tyyppi*: - Tämä asetus määrittää etäpostilaatikkopalvelun tarjoajan suositteleman sähköpostiyyhteyksikäytännön. Vaihtoehdot ovat *POP3* ja *IMAP4*.
-  **Huom!** Tämän asetuksen voi valita vain kerran, eikä sitä voi muuttaa, jos olet tallentanut postilaatikon asetukset tai poistunut niistä.
- *Suojaus* - Käytetään *POP3*-, *IMAP4*- ja *SMTP*-yhteyksikäytäntöjen kanssa suojaamaan yhteys etäpostilaatikkoon.
 - *APOP-todentaminen* - Käytetään *POP3*-yhteyksikäytännön kanssa salaamaan salasanojen lähetykset sähköpostipalvelimelle. Ei näy, jos *IMAP4* on valittu *Postilaatikon tyyppi*: -kenttään.
 - *Hae liitetiedosto* (ei näy, jos sähköpostiyyhteyksikäytäntö on *POP3*) - Voit valita, haetaanko sähköpostiviestit liitetiedostoinen vai ilman niitä.
 - *Haettavat otsikot* - Voit rajoittaa pelilaitteeseen haettavien sähköpostiviestien otsikoiden määrää. Vaihtoehdot ovat *Kaikki* ja *Määritä*, jota voi käyttää vain *IMAP4*-yhteyksikäytännön kanssa.

Palveluviestiasetukset

Kun valitset ensin **Viestit** ja sitten **Valinnat**→ *Asetukset*→ *Palveluviesti*, esiin tulee seuraava asetusluettelo:

- *Palveluviestit* - Valitse, haluatko ottaa vastaan palveluviestejä vai et.
- *Käytä todennusta* - Valitse, haluatko vastaanottaa palveluviestejä vain hyväksytyistä lähteistä.

Tiedotteiden asetukset

Tarkista palveluntarjoajalta, onko tiedotepalvelu käytettävissä ja mitkä ovat saatavilla olevat aiheet ja niiden numerot. Valitse **Viestit**→ **Valinnat**→ *Asetukset*→ *Tiedotteet*, kun haluat muuttaa asetuksia:

- *Vastaanotto* - *Käytössä* tai *Ei käytössä*.
- *Kieli* - Kun valitset *Kaikki*, saat tiedotteita kaikilla tuetuilla kielillä. Kun valitset *Valittu*, voit valita, minkäkielisiä tiedotteita haluat saada. Jos haluamaasi kieltä ei löydy luettelosta, valitse *Muu*.
- *Aiheiden tunnistus* - Jos saat viestin, joka ei kuulu mihinkään olemassa olevaan aiheeseen, voit tallentaa aiheen numeron automaattisesti valitsemalla *Aiheiden tunnistus*→ *Käytössä*. Aiheen numero tallentuu aiheuuteluon ja näkyy ilman nimeä. Valitse *Ei käytössä*, jos et halua tallentaa uusia aiheen numeroita automaattisesti.

Muut-kansion asetukset

Valitse ensin **Viestit** ja sitten **Valinnat** → *Asetukset* → *Muut*.
Esiin tulee seuraava asetusluettelo:

- *Tallenna lähetetyt* - Valitse, haluatko tallentaa kopion jokaisesta lähettämästäsi teksti-, multimedia- tai sähköpostiviestistä Lähetetyt-kansioon.
- *Tallennett. viestejä* - Määritä, miten monta lähetettyä viestiä Lähetetyt-kansioon mahtuu. Oletusraja on 20 viestiä. Kun raja saavutetaan, vanhin viesti poistetaan.



10. Profiilit

↩ Valitse **Valikko** → **Profiilit**.

Profiilien avulla voit määrittää äänet sopiviksi erilaisia tilanteita, käyttöympäristöjä tai soittajaryhmiä varten. Laitteessa on kuusi valmista profiilia: *Yleinen*, *Äänetön*, *Kokous*, *Ulkoilma*, *Hakulaite* ja *Offline*. Voit muokata niitä tarpeittesi mukaan.


Valittu profiili näkyy näytön yläreunassa valmiustilassa. Jos Yleinen-profiili on käytössä, vain päivämäärä näkyy.

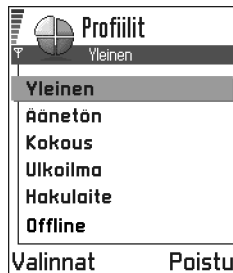
Äänet voivat olla oletussoittoääniä, Sävellys-sovelluksessa luotuja ääniä tai viestissä saapuneita tai pelilaitteeseen Bluetooth- tai tietokoneytkeyden kautta siirrettyjä ääniä, jotka on tallennettu pelilaitteeseen.

Profiilin vaihtaminen

- 1 Valitse **Valikko** → **Profiilit**. Profiililuettelo avautuu.
- 2 Selaa haluamasi profiilin kohdalle profiililuettelossa ja valitse **Valinnat** → *Ota käyttöön*.




Oikovalinta: Voit vaihtaa profiilin painamalla  -näppäintä valmiustilassa. Selaa sen profiilin kohdalle, jonka haluat ottaa käyttöön, ja paina **OK**.




Profiilien muokkaaminen



Huom! Tietoja Offline-profiilista on kohdassa 'Offline-profiili', s. 96.

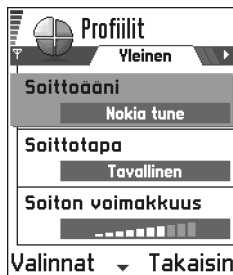
- 1 Kun haluat muokata profiilia, selaa haluamasi profiilin kohdalle profiililuettelossa ja valitse **Valinnat** → *Muokkaa*. Profiiliasetusluettelo avautuu.
- 2 Selaa muutettavan asetuksen kohdalle ja paina , jolloin avautuu valintaluettelo:

- *Soittoääni* – Aseta äänipuhelujen soittoääni valitsemalla soittoääni luettelosta. Kun selaat luetteloa, voit pysähtyä äänen kohdalle ja kuunnella sen, ennen kuin teet valintasi. Voit lopettaa äänen kuuntelun painamalla mitä tahansa näppäintä. Jos käytetään muistikorttia, sille tallennettujen äänten nimien kohdalla on -symboli. Soittoäänien käyttävät jaettua muistia. Katso 'Jaettu muisti', s. 16.



Huom! Soittoääniä voi muuttaa kahdessa paikassa: Profiileissa tai Osoitekirjassa. Katso 'Soittoäänien liittäminen osoitekorttiin tai yhteysryhmään', s. 58.

- *Soittotapa* – Kun valitaan *Voimistuva*, soittoäänien voimakkuus alkaa tasolta yksi ja nousee taso kerrallaan asetetulle äänenvoimakkuuden tasolle.
- *Soiton voimakkuus* – Voit asettaa soittoäänien ja viestin merkkiäänien voimakkuuden.
- *Viestin merkkiääni* – Voit asettaa viestien merkkiäänien.
- *Värinähälytys* – Voit asettaa pelilaitteen värisemään äänipuhelun tai viestin saapuessa.
- *Näppäinäänet* – Voit asettaa näppäinäänien voimakkuuden.



- *Varoitusäänet* – Pelilaitteesta kuuluu merkkiääni esimerkiksi silloin, kun akusta on loppumassa virta.
- *Hälyttävät puhelu* – Voit asettaa pelilaitteen soimaan vain, jos saat puhelun tiettyyn yhteysryhmään kuuluvasta puhelinnumerosta. Valitun ryhmän ulkopuolisista numeroista tulevat puhelut hälyttävät äänettömästi. Vaihtoehdot ovat *Kaikki puhelut* / (yhteysryhmäluettelo, jos olet luonut ryhmiä). Katso 'Yhteysryhmien luominen', s. 59.
- *Profiilin nimi* – Voit muuttaa profiilin nimeä ja antaa sille minkä tahansa nimen. Yleinen- ja Offline-profiilien nimeä ei voi muuttaa.

Offline-profiili



Huom! Pelilaitteen on oltava päällä, jotta tätä toimintaa voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen, Bluetooth-toiminnon tai radion käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.

Offline-profiilin avulla voit käyttää pelilaitetta pelaamiseen sekä musiikin ja radion kuuntelemiseen ilman, että laite muodostaa yhteyden langattomaan GSM-verkkoon.



Tärkeää: Kun Offline-profiili on käytössä, et voi soittaa puheluja (et myöskään hätäpuheluja) tai käyttää muita toimintoja, jotka edellyttävät yhteyttä verkkoon.

- 1 Valitse **Valikko** → **Profiilit**.

Selaa profiililuettelossa *Offline*-profiilin kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Ota käyttöön*.

- 2 Paina **Kyllä**. Pelilaite käynnistyy uudelleen, ja GSM-yhteys kytkeytyy päältä, kuten kentän voimakkuuden symbolista näkyy. Kaikki langattoman GSM-puhelimen signaalit laitteeseen ja laitteesta on estetty.



Vihje! Avaa

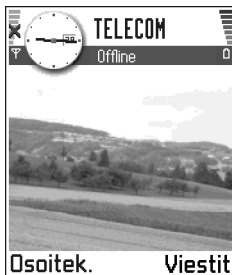
profiililuettelo painamalla nopeasti virtanäppäintä, selaa *Offline*-profiilin kohdalle ja valitse **OK**.



Huom! Jos Bluetooth-toiminto kytkeytyi päältä *Offline*-profiilin käyttöönoton seurauksena, ota se uudelleen käyttöön manuaalisesti. Katso 'Bluetooth-asetukset', s. 122.




Huom! Myös Bluetooth-toiminnon ja radion käyttö voi olla kielletty alueilla, joilla matkapuhelimen käyttö on kielletty. Varmista asia viranomaisilta, ennen kuin alat käyttää Bluetooth-toimintoa tai radiota.



Poistuminen Offline-profiilista

- 1 Valitse **Valikko**→ **Profiilit**.
- 2 Selaa profiililuettelossa jonkin muun kuin *Offline*-profiilin kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Ota käyttöön*.
- 3 Paina **Kyllä**. Pelilaite käynnistyy uudelleen ja langattomat GSM-yhteydet tulevat jälleen käyttöön (jos kentän voimakkuus on riittävä).

Offline-profiilin muokkaaminen

- 1 Selaa *Offline*-profiilin kohdalle profiililuettelossa ja valitse **Valinnat**→ *Muokkaa*. Profiiliasetusluettelo avautuu.
- 2 Selaa muutettavan asetuksen kohdalle ja paina , jolloin avautuu valintaluettelo:
 - *Soiton voimakkuus* - Voit asettaa Bluetooth-yhteyden kautta vastaanotettujen viestien merkkiäänien voimakkuuden.
 - *Viestin merkkiääni* - Voit asettaa Bluetooth-yhteyden kautta vastaanotettujen viestien merkkiäänien.
 - *Värinähälytys* - Voit asettaa pelilaitteen värisemään Bluetooth-viestin saapuessa.
 - *Näppäinäännet* - Voit asettaa näppäinäänien voimakkuuden.
 - *Varoitusäännet* - Voit asettaa merkkiäänien, joka kuuluu esimerkiksi silloin, kun akusta on loppumassa virta.
 - *Profiilin nimi* - Offline-profiilin nimeä ei voi muuttaa.



11. Kalenteri



Huom! Pelilaitteen on oltava päällä, jotta tätä toimintoa voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.



Valitse **Valikko** → **Kalenteri**.

Kalenteri-sovelluksen avulla voit pitää kirjaa tapaamisista, kokouksista, syntymäpäivistä, merkkipäivistä ja muista tapahtumista. Voit myös asettaa hälytyksen muistuttamaan lähestyvistä tapahtumista.

Kalenteri käyttää jaettua muistia. Katso 'Jaettu muisti', s. 16.

Kalenterimerkintöjen luominen

- 1 Valitse **Valinnat** → *Uusi merkintä* ja valitse:
 - *Kokous* muistuttamaan tapaamisesta, jolla on tietty päivämäärä ja kellonaika.
 - *Muistiinpano*, jos haluat kirjoittaa päivää koskevan yleisen merkinnän.
 - *Merkkipäivä* muistuttamaan syntymäpäivistä tai muista erityisistä päivistä. Merkkipäivämerkinnät toistuvat joka vuosi.

- 2 Täydennä kentät. Katso 'Kalenterimerkinnän kentät', s. 99. Siirry kentästä toiseen ohjausnäppäimen avulla. Voit vaihtaa isoista kirjaimista pieniin tai päinvastoin painamalla -näppäintä.
- 3 Tallenna merkintä painamalla **Valmis**.

Kokous	
Aihe	Hammaslääkäri
Paikka	
Alkamisaika	08:00
Valinnat	Valmis

Kalenterimerkintöjen muokkaaminen





Vaihtoehdot

kalenterimerkintää muokattaessa: *Poista, Lähetä, Ohjeet ja Poistu*.





- 1 Selaa päivänäkymässä merkinnän kohdalle ja avaa se painamalla .
- 2 Muokkaa merkinnän kenttiä ja paina **Valmis**.
 - Jos olet muokkaamassa toistuvaa merkintää, valitse, mihin merkintöihin muutokset vaikuttavat: *Kaikki esiintymät* - kaikki toistuvat merkinnät muutetaan / *Vain tämä merkintä* - vain käsiteltävä merkintä muutetaan.

Kalenterimerkintöjen poistaminen




- Selaa poistettavan merkinnän kohdalle päivänäkymässä ja valitse **Valinnat** → *Poista* tai paina  -näppäintä. Vahvista poisto painamalla **Kyllä**.
- Jos olet poistamassa toistuvaa merkintää, valitse, mihin merkintöihin muutos vaikuttaa: *Kaikki esiintymät* - kaikki toistuvat merkinnät poistetaan / *Vain tämä merkintä* - vain käsiteltävä merkintä poistetaan.

 **Esimerkki:** Viikoittainen oppituntisi on peruutettu. Olet asettanut kalenterin muistuttamaan sinua joka viikko. Valitse *Vain tämä merkintä*, ja kalenteri muistuttaa sinua jälleen ensi viikolla.

Kalenterimerkinnän kentät

- Aihe* / *Aihe* - Kirjoita tapahtuman kuvaus.
 - Paikka* - tapaamis- tai kokouspaikka, valinnainen tieto.
 - Alkamisaika*, *Päätymisaika*, *Alkamispäivä* ja *Päätymispäivä*.
 - Häilytys* - Aktivoi *Häilytysaika*- ja *Häilytyspäivä*-kentät painamalla .
 - Toista* - Voit muuttaa merkinnän toistuvaksi painamalla . Päivänäkymässä näkyy symboli .
-  **Esimerkki:** Toistotoiminto muistuttaa kätevästi toistuvista tapahtumista (esimerkiksi viikottaisesta oppitunnista, kuukausittaisesta kokouksesta tai päivittäisestä toimesta), jotka täytyy muistaa.
- Toisto päätty* - Voit asettaa toistuvan merkinnän päätymispäivän.

- Synkronointi* - Jos valitset *Yksityinen*, vain sinä voit synkronoinnin jälkeen nähdä kalenterimerkinnän, eivätkä muut, joilla on oikeus katsoa kalenteria, näe sitä. Tästä on hyötyä esimerkiksi silloin, kun synkronoi kalenterisi työpaikalla olevan yhteensopivan tietokoneen kalenterin kanssa. Jos valitset *Julkinen*, kalenterimerkinnän näkevät muut, joilla on oikeus katsoa kalenteriasi. Jos valitset *Ei synkronointia*, kalenterimerkintää ei kopioida tietokoneeseen kalenteria synkronoitaessa.





 **Oikovalinta:** Voit kirjoittaa kalenterimerkinnän painamalla näppäimiä  -  missä tahansa kalenterinäkymässä. Kokousmerkintä avautuu, ja kirjoittamasi merkit lisätään *Aihe*-kenttään.

Kalenterinäkymät


Eri kalenterinäkymien vaihtoehdot: *Aava*, *Uusi merkintä*, *Viikonäkymä* / *Kuukausinäkymä*, *Poista*, *Etsi päivä*, *Lähetä*, *Asetukset*, *Ohjeet* ja *Poistu*.



Kuukausinäkymä

Synkronointisymbolit kuukausinäkymässä:

-  - *Yksityinen*
-  - *Julkinen*
-  - *Ei synkronointia* ja
-  - päivällä on useita merkintöjä.

Kuukausinäkylässä yksi rivi vastaa yhtä viikkoa. Kuluva päivä näkyy alleviivattuna. Niiden päivämäärien, joilla on kalenterimerkintöjä, oikeassa alakulmassa on pieni kolmio. Valitun päivämäärän ympärillä on kehys.

- Jos haluat avata päivänäkymän, selaa avattavan päivämäärän kohdalle ja paina .
- Jos haluat siirtyä johonkin tiettyyn päivämäärään, valitse **Valinnat** → *Etsi päivä*. Kirjoita päivämäärä ja paina **OK**.

 **Vihje!** Jos painat  -näppäintä kuukausi-, viikko- tai päivänäkylässä, kuluva päivä näkyy automaattisesti korostettuna.

Kalenterimerkinnän symbolit päivä- ja viikkonäkymissä:

-  - Kokous
-  - Muistiinpano ja
-  - Merkkipäivä.



Toukokuu						
15.05.2002						
Ma	Ti	Ke	To	Pe	La	Su
18	29	30	1	2	3	4
19	6	7	8	9	10	11
20	13	14	15	16	17	18
21	20	21	22	23	24	25
22	27	28	29	30	31	1
23	3	4	5	6	7	8

Valinnat

Takaisin

Viikkonäkymä

Viikkonäkymässä valitun viikon kalenterimerkinnät näkyvät seitsemässä päivärudussa. Kuluva viikonpäivä näkyy alleviivattuna. Muistiinpanot ja merkkipäivät on sijoitettu ennen kello 8:aa. Kokousmerkinnät on merkitty värillisin palkein alkamis- ja päättymisaikojen mukaan.

- Jos haluat katsoa tai muokata merkintää, selaa sellaisen solun kohdalle, jossa on merkintä, avaa päivänäkymä painamalla , selaa merkinnän kohdalle ja avaa se painamalla .


Viikko 20						
15.05.2002						
	Ma	Ti	Ke	To	Pe	La
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						

Valinnat

Takaisin

Päivänäkymä



Päivänäkylässä näkyvät valitun päivän kalenterimerkinnät. Merkinnät on ryhmitelty alkamisajan mukaan. Muistiinpanot ja merkkipäivät on sijoitettu ennen kello 8:aa.

- Voit avata merkinnän muokattavaksi selaamalla sen kohdalle ja painamalla .

Keskiyö	
15.05.2002	
Varaa liput Na...	
8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Lounas
13:00	
14:00	

Valinnat

Poistu



- Voit siirtyä seuraavaan päivään painamalla  tai edelliseen päivään painamalla .

Kalenterinäkymien asetukset

Valitse **Valinnat** → *Asetukset* ja valitse:

- *Oletusnäky* – Voit valita näkymän, joka tulee näyttöön, kun avaat kalenterin.
- *Viikon alkamispäivä* – Voit muuttaa viikon alkamispäivän.
- *Viikkonäk. otsikko* – Voit muuttaa viikkonäkymän otsikoksi viikon numeron tai viikon päivämäärät.

Kalenterihälytysten asettaminen

- 1 Luo uusi kokous- tai merkipäivämerkintä tai avaa aiemmin luotu merkintä.
- 2 Selaa kohtaan *Hälytys* ja avaa *Hälytysaika*- ja *Hälytyspäivä*-kentät painamalla .
- 3 Aseta hälytysaika ja -päivä.
- 4 Paina **Valmis**. Hälytyksen symboli  näkyy merkinnän vieressä päivänäkymässä.

Kalenterihälytyksen lopettaminen

- Hälytyksen kesto on yksi minuutti. Kun hälytysaika umpeutuu, lopeta kalenterihälytys painamalla **Lopeta**. Jos painat jotakin muuta näppäintä, hälytys siirtyy torkkutilaan.


Kalenterimerkintöjen lähettäminen

- Selaa lähetettävän merkinnän kohdalle päivänäkymässä ja valitse **Valinnat** → *Lähetä*. Valitse sitten lähetystapa. Vaihtoehdot ovat: *Tekstiviesti*, *Sähköposti* (valittavissa vain, jos oikeat sähköpostiasetukset ovat käytössä) tai *Bluetooth*. Lisätietoja on '*Viestit*'-luvussa, ja kohdassa '*Tiedon lähettäminen Bluetooth-yhteyden kautta*', s. 123.

Tietojen tuonti

Voit siirtää yhteystietoja sekä kalenteri- ja tehtävätietoja monista erilaisista Nokian puhelimista pelilaitteeseen PC Suite Nokia N-Gagelle -ohjelmaan sisältyvän Tietojen tuonti -sovelluksen avulla. Sovelluksen käyttöohjeet löytyvät PC Suite -ohjelman online-ohjeesta.

12. Ekstrat ja Media

 **Huom!** Pelilaitteen on oltava päällä, jotta **Ekstrat- ja Media-** kansioissa olevia toimintoja voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.

Suosikit

↔ Valitse **Valikko** → **Ekstrat** → **Suosikit**.






Suosikit-sovelluksen avulla voit tallentaa linkkejä suosikkikuviisi, videoleikkeisiin, kommentteihin, Äänitys-sovelluksen äänitiedostoihin, selainkirjanmerkkeihin ja tallennettuihin selainsivuihin.

Suosikit-sovelluksen

päänäkymän vaihtoehdot: *Avaa, Muuta linkin nimeä, Linkin tunnus, Poista linkki, Siirrä, Luettelo | Ruudukko, Ohjeet ja Poistu.*


Oletuslinkit:

-  - avaa muokkaustilan Muistikirja-sovelluksessa,
-  - avaa Kalenteri-sovelluksen kuluvan päivän kohdalta,
-  - avaa Viestit-sovelluksen Saapuneet-kansion.

Linkkien lisääminen


Linkkejä voi lisätä vain yksittäisistä sovelluksista. Tätä mahdollisuutta ei ole kaikissa sovelluksissa.

- 1 Avaa sovellus ja selaa sen kohteen kohdalle, jonka haluat lisätä linkiksi Suosikit-sovellukseen.
- 2 Valitse **Valinnat** → *Lisää suosikkeihin* ja paina **OK**.

 **Huom!** Suosikit-sovelluksessa oleva linkki päivittyy automaattisesti, jos siirrät kohteen, johon linkki osoittaa, esimerkiksi kansioista toiseen.



Suosikit-sovelluksessa:

- **Jos haluat avata linkin**, selaa symbolin kohdalle ja paina . Tiedosto avautuu vastaavassa sovelluksessa.
- **Jos haluat poistaa linkin**, selaa poistettavan linkin kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Poista linkki*. Linkin poistaminen ei vaikuta tiedostoon, johon se viittaa.
- **Jos haluat vaihtaa linkin nimen**, valitse **Valinnat** → *Muuta linkin nimeä*. Kirjoita uusi nimi. Tämä muutos

vaikuttaa vain linkkiin, ei tiedostoon tai kohteeseen, johon linkki viittaa.

Tehtävät

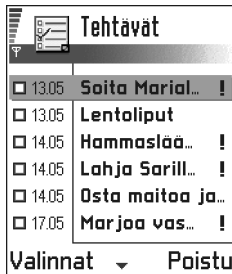
➡ Valitse **Valikko** → **Ekstrat** → **Tehtävät**.

Tehtävät-sovelluksessa voit pitää kirjaa tehtävistä, jotka sinun täytyy tehdä.

Tehtävät-sovellus käyttää jaettua muistia. Katso 'Jaettu muisti', s. 16.

- 1 Voit alkaa kirjoittaa tehtävämerkintää painamalla jotakin näppäintä (1 - 9, 0, *). Muokkaustila avautuu, ja kohdistin vilkkuu kirjoittamiesi merkkien perässä.
- 2 Kirjoita tehtävä **Aihe**-kenttään. Painamalla * -näppäintä saat erikoismerkkejä.
 - Jos haluat asettaa tehtävälle määräpäivän, selaa **Määräpäivä**-kenttään ja kirjoita päivämäärä.
 - Jos haluat asettaa tehtävän prioriteetin, selaa **Prioriteetti**-kenttään ja paina .
- 3 Tallenna tehtävä painamalla **Valmis**.

➡ **Huom!** Jos poistat kaikki merkit ja painat **Valmis**, aiemmin tallennettu merkintä poistetaan.



- Jos haluat avata tehtävän, selaa sen kohdalle ja paina .
- Jos haluat poistaa tehtävän, selaa sen kohdalle ja valitse **Valinnat** → **Poista** tai paina E -näppäintä.
- Jos haluat merkitä tehtävän tehdyksi, selaa sen kohdalle ja valitse **Valinnat** → **Tehtävä valmis**.
- Jos haluat palauttaa tehtävän, valitse **Valinnat** → **Tehtävä kesken**.

Prioriteetin symbolit: ! - Tärkeä, — - Ei kiireellinen ja (ei symbolia) - Normaali.

Tilasymbolit: ☒ - tehtävä valmis ja ☐ - tehtävä ei valmis.







Laskin

➡ Valitse **Valikko** → **Ekstrat** → **Laskin**.




Laskimen vaihtoehdot:
Edellinen tulos, Muisti, Tyhjennä, Ohjeet ja Poistu.

- 1 Näppäile laskutoimituksen ensimmäinen luku. Jos teet luvussa virheen, paina E -näppäintä.
 - 2 Selaa funktion kohdalle ja valitse se painamalla . Valitse + (yhteenlasku), - (vähennyslasku), × (kertolasku) tai ÷ (jakolasku).
 - 3 Näppäile toinen luku.
 - 4 Suorita laskutoimitus selaamalla kohtaan = ja painamalla .
- ➡ **Huom!** Laskimen tarkkuus on rajallinen, ja pyöristysvirheitä voi esiintyä etenkin jakolaskuissa.

- Jos haluat lisätä desimaalipilkun, paina  -näppäintä.
- Voit poistaa edellisen laskutoimituksen tuloksen pitämällä  -näppäintä alapainettuna.
- Voit katsoa aiempia laskutoimituksia ja siirtyä alueella valitsemalla  ja .
- Voit tallentaa luvun muistiin valitsemalla . Tallennetun luvun merkinä näkyy **M**. Voit hakea luvun muistista valitsemalla . Voit poistaa luvun muistista valitsemalla **Valinnat** → **Muisti** → **Poista**.
- Voit hakea edellisen laskutoimituksen tuloksen valitsemalla **Valinnat** → **Edellinen tulos**.



Vihje! Voit selata funktioita painamalla  -näppäintä toistuvasti. Kulloinkin valittu funktio näkyy korostettuna.

Muunnin



Valitse **Valikko** → **Ekstrat** → **Muunnin**.



Muunnin-sovelluksessa voit muuntaa mittoja (kuten *Pituus*) yksiköstä (*Jaard*) toiseen (*Metr*).







Huom! Muuntimen tarkkuus on rajallinen, ja pyöristysvirheitä voi esiintyä.

Yksiköiden muuntaminen

Muuntimen vaihtoehdot:

Valitse yksikkö / Muuta rahayksikköä, Muunnostyyppi, Valuuttakurssit, Ohjeet ja Poistu.

- 1 Selaa **Tyyppi**-kentän kohdalle ja avaa mittaluettelo painamalla . Selaa sen mitan kohdalle, jota haluat käyttää, ja paina **OK**.
- 2 Selaa ensimmäisen **Yksikkö**-kentän kohdalle ja avaa yksikköluettelo painamalla . Valitse yksikkö, **josta** haluat muuntaa, ja paina **OK**. Selaa seuraavaan **Yksikkö**-kenttään ja valitse yksikkö, **johon** haluat muuntaa.
- 3 Selaa ensimmäisen **Määrä**-kentän kohdalle ja kirjoita muunnettava arvo. Muunnettu arvo vaihtuu automaattisesti toiseen **Määrä**-kenttään. Paina  -näppäintä, jos haluat lisätä desimaalipilkun, ja paina  -näppäintä, jos haluat lisätä symbolin + tai - (lämpötila) tai E (eksponentti).



Huom! Muuntojärjestys vaihtuu, jos kirjoitat arvon toiseen **Määrä**-kenttään. Tulos näkyy ensimmäisessä **Määrä**-kentässä.

Perusvaluutan ja valuuttakurssien asettaminen

Ennen valuuttamuunnosten tekemistä on valittava perusvaluutta ja lisättävä valuuttakurssit.



Huom! Perusvaluutan kurssi on aina 1. Muiden valuuttojen vaihtokurssit määräytyvät perusvaluutan mukaan.

- 1 Valitse mittatyyppi *Valuutta* ja valitse **Valinnat** → *Valuuttakurssit*. Valuuttaluettelo avautuu, ja nykyinen perusvaluutta näkyy ylimmäisenä.
- 2 Jos haluat vaihtaa perusvaluutan, selaa valuutan kohdalle ja valitse **Valinnat** → *As. perusvaluutaksi*.



Huom! Kun perusvaluutta vaihdetaan, kaikkien aiemmin asetettujen valuuttakurssien arvoksi tulee 0 ja on annettava uudet kurssit.

- 3 Lisää valuuttakurssit (katso esimerkkiä), selaa valuutan kohdalle ja anna uusi kurssi (eli se, miten monta valuutan yksikköä vastaa yhtä valitsemasi perusvaluutan yksikköä).
- 4 Kun olet lisännyt kaikki tarvittavat valuuttakurssit, voit tehdä valuuttamuunnokset. Katso 'Yksiköiden muuntaminen', s. 104.



Esimerkki: Jos perusvaluutaksi asetetaan euro (EUR), yksi Englannin punta (GBP) on noin 1,63575 euroa. Täten punnan vaihtokurssiksi kirjoitetaan 1,63575.






Vihje! Voit muuttaa valuutan nimen siirtymällä valuuttakurssinäkömään, selaamalla valuutan kohdalle ja valitsemalla **Valinnat** → *Nimeä valuutta*.

Muistikirja



➡ Valitse **Valikko** → **Ekstrat** → **Muistikirja**.

Voit linkittää kommentteja Suosikit-sovellukseen ja lähettää niitä muihin yhteensopiviin laitteisiin. Vastaanotetut pelkkää tekstiä sisältävät (TXT-muotoiset) tiedostot voi tallentaa Muistikirja-sovellukseen.

- Aloita kirjoittaminen painamalla jotain näppäimistä  - . Voit poistaa kirjaimia painamalla  -näppäintä. Tallenna painamalla **Valmis**.

Kello



➡ Valitse **Valikko** → **Ekstrat** → **Kello**.


Kellon

vaihtoehdot: *Aseta hälytys*, *Muuta hälytystä*, *Poista hälytys*, *Asetukset*, *Ohjeet* ja *Poistu*.

Kellon asetusten muuttaminen

- Jos haluat vaihtaa kellonajan tai päivämäärän, valitse **Valinnat** → *Asetukset* Kello-sovelluksessa. Jos haluat vaihtaa valmiustilassa näkyvän kellon, selaa alaspäin *Päivämäärä ja kellonaika* -asetuksissa ja valitse *Kellon tyyppi* → *Analoginen* tai *Digitaalinen*.

Hälytyksen asettaminen

- 1 Voit asettaa uuden hälytyksen valitsemalla **Valinnat**→ *Aseta hälytys*.
- 2 Anna hälytyksen kellonaika ja paina **OK**. Kun hälytys on asetettu, näytössä näkyy -symboli.



Huom! Herätyskello toimii, vaikka pelilaitteesta olisi katkaistu virta.

- Jos haluat poistaa hälytyksen, siirry Kello-sovellukseen ja valitse **Valinnat**→ *Poista hälytys*.

Hälytyksen kytkeminen päältä

- Voit kytkeä hälytyksen päältä painamalla **Lopeta**.
- Kun hälytysääni kuuluu, paina mitä tahansa näppäintä tai valitse **Torkku**, jolloin hälytys keskeytyy viideksi minuutiksi, minkä jälkeen se jatkuu. Voit tehdä näin enintään viisi kertaa.

Jos pelilaitte on pois päältä määritettynä hälytysaikana, pelilaitteeseen kytkeytyy virta ja hälytysääni alkaa kuulua.

Jos painat **Lopeta**, pelilaitte kysyy, haluatko aktivoida pelilaitteen puheluja varten. Voit sulkea pelilaitteen painamalla **Ei** tai soittaa ja vastaanottaa puheluja painamalla **Kyllä**.



Huom! Älä paina **Kyllä** silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.

Sävellys

↩ Valitse **Valikko**→ **Media**→ **Sävellys**.



Sävellys-sovelluksessa voit luoda omia soittoääniä. Huomaa, ettei oletussoittoääntä voi muokata.




Sävellys-sovelluksen

päänäkymän vaihtoehdot: *Avaa, Uusi soittoääni, Poista, Valitse/Poista val., Muuta nimeä, Kopioi Ohjeet ja Poistu*.

- 1 Avaa muokkaustila ja aloita säveltäminen valitsemalla **Valinnat**→ *Uusi soittoääni*.

Vaihtoehdot sävelletessä:

Kuuntele, Lisää merkki, Tyyli, Tempa, Äänenvoimakkuus, Ohjeet ja Poistu.

- Voit lisätä nuotteja ja taukoja näppäimillä. Katso taulukkoa.
Vaihtoehtoisesti voit avata nuotti- ja taukoluettelon valitsemalla **Valinnat**→ *Lisää merkki*.
Nuotin oletuskesto on 1/4.
- Jos haluat kuunnella soittoääntä, paina  tai valitse **Valinnat**→ *Kuuntele*. Voit lopettaa kuuntelun painamalla **Lopeta**.
- Voit säätää äänenvoimakkuutta valitsemalla **Valinnat**→ *Äänenvoimakkuus*, ennen kuin alat kuunnella ääntä.
- Voit säätää tempoa valitsemalla **Valinnat**→ *Tempa*. Jos haluat lisätä tempoa vähitellen, paina . Jos haluat vähentää sitä, paina . Tempa mitataan lyönteinä minuutissa.

Suurin mahdollinen tempo on 250 lyöntiä, uuden soittoäänien oletustempo on 160 lyöntiä ja pienin mahdollinen tempo on 50 lyöntiä.

- Voit valita useita nuotteja tai taukoja kerralla pitämällä -näppäintä alaspainettuna ja pitämällä samanaikaisesti tai alaspainettuna.
- Voit käyttää erilaisia soittotyylejä valitsemalla ensin vähintään kaksi nuottia ja sitten **Valinnat** → *Tyyli* → *Legato*, jolloin nuotit soitetaan pehmeästi ja tasaisesti, tai valitsemalla ensin vähintään kaksi

nuottia ja sitten *Staccato*, jolloin nuotit soitetaan erikseen lyhyinä, terävinä äävinä.

- Jos haluat siirtää nuottia tai nuotteja puoli sävelaskelta ylös- tai alaspäin, selaa nuotin kohdalle ja paina tai .
- Esimerkiksi Cis-nuotin saat pitämällä -näppäintä alaspainettuna ja painamalla -näppäintä.

2 Tallenna painamalla **Takaisin**.

Näppäin	Nuotti	Näppäin ja toiminto
	c	Lyhentää valittujen nuottien/taukojen kestoa portaittain.
	d	Pidentää valittujen nuottien/taukojen kestoa portaittain.
	e	Lisää tauon.
	f	Painamalla -näppäintä voit avata nuotti- ja taukoluettelon.
	g	Vaihtaa oktaavia. Kaikki valitut nuotit tai tauot siirtyvät seuraavaan oktaaviin.
	a	Poistaa valitut nuotit.
	b	Jos näppäimiä - painetaan pitkään, saadaan pidennetty (pisteellinen) nuotti tai tauko tai voidaan lyhentää pidennettyä nuottia.

Äänitys











↔ Valitse **Valikko** → **Media** → **Äänitys**.


Äänitys-sovelluksen

vaihtoehdot: *Avaa, Äänitä, Poista, Siirrä laitt. muistiin, Siirrä muistikortille, Valitse/Poista val., Muuta nimeä, Lähetä, Lisää suosikkeihin, Asetukset, Ohjeet ja Poistu.*

Äänitys-sovelluksen avulla voit äänittää puhelinkeskusteluja ja äänimuistioita. Puhelinkeskustelua äänitettäessä molemmat osapuolet kuulevat äänimerkin viiden sekunnin välein äänityksen aikana.

 **Huom!** Noudata kaikkia puhelujen äänittämistä koskevia paikallisia lakeja. Älä käytä tätä toimintoa lakien vastaisesti.

- Valitse **Valinnat** → **Äänitä**, selaa toiminnon kohdalle ja valitse se painamalla . Valitse  (äänitys),  (tauko),  (lopetus),  (pikakelaus eteenpäin),  (pikakelaus taaksepäin) tai  (avatus äänitiedoston kuuntelu).

 **Huom!** Äänitys-sovellusta ei voi käyttää, kun datapuhelu tai GPRS-yhteys on aktiivisena.




13. Palvelut (XHTML)



Huom! Pelilaitteen on oltava päällä, jotta tätä toimintoa voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.



Valitse **Valikko** → **Media** → **Palvelut** tai pidä  -näppäintä alapainettuna valmiustilassa.

Eri palveluntarjoajat ylläpitävät Internetissä erityisesti langattomia laitteita varten suunniteltuja sivuja ja tarjoavat erilaisia palveluja, kuten uutis-, sää- ja pankkipalveluja, matkatietoja, viihdettä ja pelejä. XHTML-selaimella näitä palveluja voi katsoa WML-kielillä kirjoitettuna WAP-sivuina, XHTML-kielillä kirjoitettuna XHTML-sivuina tai niiden yhdistelmänä.



Sanasto: XHTML-selain tukee sivuja, jotka on kirjoitettu XHTML (Extensible Hypertext Markup Language)- ja WML (Wireless Markup Language)-kielillä.



Huom! Tarkista palvelujen saatavuus ja hinnat verkko-operaattorilta ja/tai palveluntarjoajalta. Palveluntarjoajilta saat myös palvelujen käyttöä koskevia ohjeita.

Palvelujen käytön perusvaiheet

- Tallenna haluamasi Web-palvelun käyttöön tarvittavat asetukset. Katso seuraavaa kohtaa '[Pelilaitteen asettaminen valmiiksi selainpalvelua varten](#)'.
- Luo yhteys palveluun. Katso s. [110](#).
- Aloita Web-sivujen selaaminen. Katso s. [111](#).
- Katkaise yhteys palveluun. Katso s. [114](#).

Pelilaitteen asettaminen valmiiksi selainpalvelua varten

Asetusten vastaanottaminen dataviestissä

Voit vastaanottaa palveluasetuksia erityisenä tekstiviestinä (niin kutsuttuna dataviestinä) palvelua tarjoavalta verkko-operaattorilta tai palveluntarjoajalta. Katso '[Dataviestien vastaanottaminen](#)', s. 82. Pyydä lisätietoja verkko-operaattorilta tai palveluntarjoajalta tai käy Nokia.com-sivustossa (www.nokia.com).



Vihje! Asetukset voivat olla saatavana esimerkiksi verkko-operaattorin tai palveluntarjoajan Web-sivustossa.

Asetusten näppäileminen käsin



Noudata palveluntarjoajan antamia ohjeita.



- 1 Valitse **Asetukset** → **Yhteysasetukset** → **Yhteysosoitteet** ja määritä yhteysosoitteen asetukset. Katso 'Yhteysasetukset', s. 44.
- 2 Valitse **Palvelut** → **Valinnat** → **Uusi kirjanmerkki**. Kirjoita kirjanmerkin nimi ja nykyiselle yhteysosoitteelle määritetyn selainsivun osoite.

Yhteyden muodostaminen

Voit avata selainsivuja, kun olet tallentanut kaikki tarvittavat yhteysasetukset.


Selainsivuille pääsee kolmella eri tavalla:

- Valitse palveluntarjoajasi aloitussivu (📶).
- Valitse kirjanmerkki kirjanmerkinäkymästä. Tai
- Ala kirjoittaa selainpalvelun osoitetta näppäimillä  - . Näytön alareunassa oleva Siirry-kenttä aktivoituu, ja voit jatkaa osoitteen kirjoittamista siihen.


 **Vihje!** Pääset selailun aikana kirjanmerkinäkymään pitämällä .


Kirjanmerkit		
	Nokia	6
	Matkapuhelin	6
	Java	0
	Musiikki	0
	Video	0
	www.mobile.nokia ...	
Valinnat		Poistu

alaspainettuna. Voit palata takaisin selainnäkymään valitsemalla **Valinnat** → **Edellinen sivu**.


Kun olet valinnut sivun tai kirjoittanut osoitteen, aloita sivun lataaminen painamalla . Katso myös 'Datayhteyden symbolit', s. 10.


Yhteyden suojaus

Jos -suojaussymboli on näytössä yhteyden aikana, tiedonsiirtoyhteys laitteen ja selainyhdyskäytävän tai -palvelimen välillä on salattu.

 **Huom!** Suojaussymbolin näkyminen ei tarkoita sitä, että myös yhdyskäytävän ja sisältöpalvelimen (johon haluamasi aineisto on tallennettu) välinen tiedonsiirtoyhteys olisi salattu.

Kirjanmerkkien katseleminen

 **Sanasto:** Kirjanmerkki muodostuu Internet-osoitteesta (pakollinen), kirjanmerkin nimestä, WAP-yhteysosoitteesta sekä käyttäjätunnuksesta ja salasananasta, jos palvelu edellyttää niitä.

 **Huom!** Pelilaitteeseen voi olla asennettu valmiiksi sellaisten sivustojen kirjanmerkkejä, jotka eivät liity Nokiaan. Nokia ei takaa näiden sivustojen luotettavuutta eikä vastaa niistä. Jos kuitenkin päätät avata tällaisia sivustoja, noudata turvallisuutta koskevia varotoimia ja suhtaudu sisältöön harkiten kuten muidenkin sivustojen kanssa.

Kirjanmerkinäkymän vaihtoehdot (kirjanmerkki tai kansio valittuna): *Avaa, Lataa, Edellinen sivu, Lähetä, Siirry URL-osoitt. / Etsi kirjanmerkki, Uusi kirjanmerkki, Muokkaa, Poista, Lue palveluviestit, Katkaise yhteys, Siirrä kansioon, Uusi kansio, Valitse/Poista val., Muuta nimeä, Tyhjennä välimuisti, Tiedot, Lisää suosikkeihin, Asetukset, Ohjeet ja Poistu.*

Kirjanmerkinäkymässä näkyy kirjanmerkkejä, jotka osoittavat erilaisille Web-sivuille. Kirjanmerkeillä voi olla seuraavia symboleja:



- Selainyhteysosoitteelle määritetty aloitussivu. Jos käytät selailuun jotakin toista Web-yhteysosoitetta, aloitussivu muuttuu sen mukaan.



- Viimeksi avattu sivu. Kun yhteys pelilaitteesta palveluun katkaistaan, viimeksi avatun sivun osoite säilyy muistissa, kunnes uusi sivu avataan seuraavan yhteyden aikana.



- Kirjanmerkki, joka näyttää kirjanmerkin nimen.

Selatessasi kirjanmerkkejä korostetun kirjanmerkin osoite näkyy näytön alareunassa olevassa Siirry-kentässä.

Kirjanmerkkien lisääminen käsin

- 1 Valitse kirjanmerkinäkymässä **Valinnat**→ *Uusi kirjanmerkki*.

- 2 Aloita kenttien täydentäminen. Vain osoite täytyy määrittää. Kirjanmerkkiin liitetään oletusyhteysosoite, jos mitään muuta ei valita. Painamalla -näppäintä voit lisätä erikoismerkkejä (esimerkiksi /, ., : ja @). Voit poistaa merkkejä painamalla -näppäintä.

Kirjanmerkit

Nimi

Nokia

Osoite

http://mobile.nokia.co/

Yhteysosoite

Valinnat

Takaisin

- 3 Tallenna kirjanmerkki valitsemalla **Valinnat**→ *Tallenna*.

Kirjanmerkkien lähettäminen

- Jos haluat lähettää kirjanmerkin, selaa sen kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Lähetä*→ *Tekstiviesti*.







Selaaminen

Uudet linkit näkyvät selainsivulla sinisellä alleviivattuina ja aiemmin avatut linkit purppuranvärisinä. Linkeinä toimivien kuvien ympärillä on sininen reuna.

Vaihtoehdot selailtaessa:

Avaa, Valinnat, Kirjanmerkit, Aiemmat, Siirry URL-osoitt., Näytä kuva, Lue palveluviestit, Tall. kirjanmerkiksi, Lähetä kirjanmerkki, Lataa uudelleen, Katkaise yhteys, Näytä kuvat, Tyhjennä välimuisti, Tallenna sivu, Etsi, Tiedot, Yhteys, Suojaus, Asetukset, Ohjeet ja Poistu.

Selailussa käytettävät näppäimet ja komennot


- Voit avata linkin valitsemalla linkin ja painamalla .
- Voit selata näkymää ohjausnäppäimen avulla.
- Voit kirjoittaa kirjaimia ja numeroita kenttään näppäimillä  - . Painamalla  -  - näppäintä voit lisätä erikoismerkkejä (esimerkiksi /, ., : ja @). Voit poistaa merkkejä painamalla  -näppäintä.
- Voit siirtyä selailun aikana edelliselle sivulle painamalla **Takaisin**. Jos **Takaisin**-komento ei ole käytettävissä, valitse **Valinnat** → *Aiemmat*, jolloin saat esiin aikajärjestyksessä luettelon sivuista, joilla olet käynyt selailuyhteyden aikana. Luettelo tyhjenee aina, kun yhteys suljetaan.
- Voit merkitä valintaruutuja ja tehdä valintoja painamalla .
- Voit hakea viimeisimmän sisällön palvelimelta valitsemalla **Valinnat** → *Lataa uudelleen*.
- Voit avata avoinna olevalla Web-sivulla käytettävissä olevien kommentojen tai toimintojen alaluettelon valitsemalla **Valinnat** → *Valinnat*.



- Voit katkaista yhteyden Web-palveluun ja lopettaa selailun painamalla  -näppäintä.

Uusien palveluviestien katselu selailun aikana

Voit ladata laitteeseen uusia palveluviestejä ja katsoa niitä selailun aikana seuraavasti:

- 1 Valitse **Valinnat** → *Lue palveluviestit* (näkyvä vain, jos on uusia viestejä).
- 2 Selaa viestin kohdalle ja lataa ja avaa se painamalla .

Lisätietoja palveluviesteistä on kohdassa 'Palveluviestit', s. 83.

Kirjanmerkkien tallentaminen

- Voit tallentaa kirjanmerkin selailun aikana valitsemalla **Valinnat** → *Tall. kirjanmerkiksi*.
- Voit tallentaa dataviestissä vastaanotetun kirjanmerkin avaamalla viestin Viestit-sovelluksen Saapuneet-kansiossa ja valitsemalla **Valinnat** → *Tall. kirj.merkkeihin*. Katso myös 'Dataviestien vastaanottaminen', s. 82.

Tallennettujen sivujen katselu

Jos selaat säännöllisesti sivuja, joilla olevat tiedot eivät muutu kovinkaan usein, voit tallentaa ne ja selata niitä offline-tilassa.

Tallennetut sivut -näkömän vaihtoehdot: *Avaa, Edellinen sivu, Lataa uudelleen, Poista, Lue palveluviestit, Katkaise yhteys, Siirrä kansioon, Uusi*

kansio, Valitse/Poista val., Muuta nimeä, Tyhjennä välimuisti, Tiedot, Lisää suosikkeihin, Asetukset, Ohjeet ja Poistu.

- Voit tallentaa sivun selailun aikana valitsemalla

Valinnat→*Tallenna sivu.*

Tallennetuilla sivuilla on seuraava symboli:



- Tallennettu Web-sivu.

Tallennetut sivut -näkyessä voit myös luoda kansioita, joissa voit säilyttää tallentamiasi Web-sivuja.

Kansioilla on seuraava symboli:



- Tallennettuja Web-sivuja sisältävä kansio.

- Jos haluat avata Tallennetut sivut -näkyvän, paina kirjjanmerkinäkymässä. Tallennetut sivut -näkyessä voit avata tallennetun sivun painamalla.



Jos haluat muodostaa yhteyden Web-palveluun ja hakea sivun uudestaan, valitse **Valinnat**→*Lataa uudelleen.* Voit myös järjestää sivuja kansioihin.



Huom! Pelilaitte pysyy online-tilassa sivun uudelleenlataamisen jälkeen.

Lataaminen

Voit ladata laitteeseen esimerkiksi soittoaäniä, kuvia, verkon tunnuksia ja videoleikkeitä selaimen avulla.

Kun kohde on ladattu, sopiva pelilaitteen sovellus käsittelee sitä. Esimerkiksi laitteeseen ladattu kuva tallentuu **Media**→**Kuvat**-sovellukseen.

Lataaminen suoraan Web-sivulta

Voit ladata kohteen suoraan Web-sivulta seuraavasti:

- Selaa linkin kohdalle ja valitse **Valinnat**→*Avaa.*

Kohteen ostaminen



Huom! Tekijänoikeussuoja voi estää joidenkin kuvien, soittoaäniä ja muun sisällön kopioimisen, muuttamisen, siirtämisen tai edelleenlähettämisen.

Voit ladata kohteen seuraavasti:

- Selaa linkin kohdalle ja valitse **Valinnat**→*Avaa.*
- Valitse Buy (Osta), jos haluat ostaa kohteen.


Kohteen tarkistaminen ennen lataamista

Kohteen tiedot tulevat näkyviin ennen sen lataamista. Tietoja voivat olla hinta, lyhyt kuvaus ja koko.



Huom! Kysy palveluntarjoajalta, tarjoaako se tätä palvelua.

- Selaa linkin kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Avaa*. Pelilaitteen näyttöön tulee kohdetta koskevia tietoja.
- Jos haluat jatkaa lataamista, paina *Hyväksy*. Jos haluat peruuttaa lataamisen, paina *Peruuta*.



Soittoääni

Nimi:
 Venidece parks


Hinta:
 EUR 1.38

Kuvaus:
 Rap-teema

Koko:
 584 kB

Hyväksy
 
 Peruuta

Yhteyden katkaiseminen

- Valitse **Valinnat** → *Katkaise yhteys* tai
- Lopeta selailu ja palaa valmiustilaan pitämällä  -näppäintä alapainettuna.

Välimuistin tyhjentäminen

Hakemasi tiedot ja käyttämäsi palvelut tallennetaan pelilaitteen välimuistiin.




Huom! Jos olet hakenut tai yrittänyt hakea luottamuksellisia tietoja, joita varten tarvitaan salasana (esimerkiksi tilittietoja), tyhjennä pelilaitteen välimuisti jokaisen käyttökerran jälkeen. Voit tyhjentää välimuistin valitsemalla **Valinnat** → *Tyhjennä välimuisti*.



Sanasto: Välimuisti on puskurimuisti, johon tiedot tallennetaan väliaikaisesti.

Selainasetukset

Valitse **Valinnat** → *Asetukset*:

- Oletusyhteysosoite* – Jos haluat muuttaa oletusyhteysosoitteen, avaa yhteysosoiteluettelo painamalla . Nykyinen oletusyhteysosoite näkyy korostettuna. Lisätietoja on kohdassa *'Yhteysasetukset'*, s. 44.
- Näytä kuvat* – Voit valita, haluatko katsoa kuvia selailun aikana. Jos valitset *Ei*, voit ladata kuvat myöhemmin selailun aikana valitsemalla **Valinnat** → *Näytä kuvat*.
- Tekstin rivitys* – Valitse *Ei käytössä*, jos et halua kappaleen tekstin rivittyvän automaattisesti. Valitse *Käytössä*, jos haluat sen rivittyvän automaattisesti.
- Fonttikoko* – Selaimessa on valittavissa viisi tekstikokoa: *Pienin*, *Pienempi*, *Normaali*, *Suurempi* ja *Suurin*.
- Oletuskoodaus* – Varmista, että tekstissä esiintyvät merkit näkyvät oikein selainsivuilla, valitsemalla oikea kielityyppi.
- Evästeet* – *Sallittu* / *Ei sallittu*. Voit sallia tai estää evästeiden vastaanottamisen ja lähettämisen.
- Vahvista DTMF-lähet.* – *Aina* / *Vain 1. kerralla*. Selain tukee toimintoja, joita voi käyttää selailun aikana. Voit soittaa äänipuhelun ollessasi Web-sivulla, lähettää DTMF-ääniä äänipuhelun aikana ja tallentaa Osoitekirjaan nimen ja puhelinnumeron Web-sivulta. Voit valita, haluatko vahvistaa lähetyksen, ennen kuin pelilaite lähettää DTMF-ääniä äänipuhelun aikana. Katso myös DTMF-äännet, s. 21.



14. (Java™) -sovellukset



Huom! Pelilaitteen on oltava päällä, jotta tätä toimintoa voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.



Valitse **Valikko** → **Ekstrat** → **Sovellukset**.

Sovellukset-päänäkymässä voit avata asennettuja Java-sovelluksia tai poistaa niitä. Asenna-näkymässä voit asentaa uusia Java-sovelluksia (tiedoston tarkennin .JAD tai .JAR).



Huom! Tämä pelilaite tukee J2Micro Edition™ Java -sovelluksia. Älä lataa PersonalJava™-sovelluksia pelilaitteeseen, koska niitä ei voi asentaa.

Kun avaat Sovellukset-ohjelman, näytössä näkyy pelilaitteeseen asennettujen Java-sovellusten luettelo.

Sovellukset-päänäkymän vaihtoehdot: *Avaa*, *Näytä tiedot*, *Asetukset*, *Poista*, *Siirry URL-osoitt.*, *Päivitä*, *Ohjeet* ja *Poistu*.



- Selaa jonkin sovelluksen kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Näytä tiedot*. Voit katsoa seuraavia tietoja:
 - Tila* - Asennettu, Käynnissä tai *Haettu* (näkyy vain Asenna-näkymässä)
 - Versio* - sovelluksen version numero
 - Toimitt* - sovelluksen toimittaja tai valmistaja
 - Koko* - sovellustiedoston koko kilotavuina
 - Tyyppi* - sovelluksen lyhyt kuvaus
 - URL* - Internetissä olevan tietosivun osoite ja
 - Data* - sovellustietojen (kuten pelin huippupistemäärien) koko kilotavuina.
- Jos haluat muodostaa datayhteyden ja katsoa sovellusta koskevia lisätietoja, selaa sovelluksen kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Siirry URL-osoitt.*
- Jos haluat muodostaa datayhteyden ja tarkistaa, onko sovelluksesta saatavana päivitys, selaa sovelluksen kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Päivitä*.

Sovellukset-ohjelma käyttää jaettua muistia. Katso 'Jaettu muisti', s. 16.

Java-sovelluksen asentaminen

Asennustiedostoja voi siirtää pelilaitteeseen yhteensopivasta tietokoneesta, ladata siihen selailun aikana tai lähettää siihen multimediaviestissä,

sähköpostin liitetiedostona tai Bluetooth-yhteyden kautta. Jos siirrät tiedoston PC Suite Nokia N-Gagelle -ohjelman avulla, sijoita se pelilaitteen **c:\nokia\installs-**kansioon.



Tärkeä! Asenna ohjelmia vain sellaisista lähteistä, joissa on riittävä suojaus viruksia ja muita vahingollisia ohjelmia vastaan.



Huom! Asenna-näkymässä voit asentaa vain sellaisia Java-ohjelmien asennustiedostoja, joiden tarkennin on JAD tai .JAR.

Asenna-näkymän

vaihtoehdot: *Asenna, Näytä tiedot, Poista, Ohjeet ja Poistu.*

- 1 Kun olet Sovellukset-päänäkymässä ja haluat katsoa asennuspaketteja, avaa *Haetut*-näkymä painamalla .
- 2 Asenna sovellus selaamalla asennustiedoston kohdalle ja valitsemalla **Valinnat** → *Asenna*.
Vaihtoehtoisesti voit etsiä asennustiedoston pelilaitteen muistista, valita tiedoston ja aloittaa asennuksen painamalla .



Esimerkki: Jos olet saanut asennustiedoston sähköpostin liitetiedostona, siirry postilaatikkoosi, avaa sähköpostiviesti, avaa liitetiedostonäkymä, selaa asennustiedoston kohdalle ja aloita asennus painamalla .

3 Vahvista asennus painamalla **Kyllä**.

Asennusta varten tarvitaan .JAR-tiedosto. Jos se puuttuu, pelilaite voi pyytää lataamaan sen laitteeseen. Jos Sovellukset-ohjelmaa varten ei ole määritetty yhteysosoitetta, sinua pyydetään valitsemaan yhteysosoite. JAR-tiedostoa ladatessasi sinua voidaan pyytää antamaan käyttäjätunnus ja salasana palvelimelle pääsyä varten. Saat ne sovelluksen toimittajalta tai valmistajalta.

Asennuksen aikana pelilaite tarkistaa asennettavan paketin eheyden. Pelilaite näyttää tietoja tarkistuksista, joita asennusohjelma tekee paketille. Voit myös valita, haluatko jatkaa asennusta vai perua sen. Kun pelilaite on tarkistanut ohjelmaketin eheyden, sovellus asentuu pelilaitteeseen.

- 4 Pelilaite ilmoittaa, kun asennus on päättynyt. Jos haluat avata Java-sovelluksen asennuksen jälkeen, siirry Sovellukset-päänäkymään.



Vihje! Selailllessasi voit ladata asennustiedoston ja asentaa sen heti. Huomaa kuitenkin, että yhteys jää käyntiin taustalle asennuksen ajaksi.

Java-sovelluksen avaaminen

- Selaa jonkin sovelluksen kohdalle Sovellukset-päänäkymässä ja avaa se painamalla .

Java-sovelluksen asennuksen poistaminen

- Valitse sovellus Sovellukset-päänäkymässä ja valitse **Valinnat** → *Poista*.

Java-sovelluksen asetukset

Voit määrittää oletusyhteysosoitteen puuttuvien sovelluskomponenttien lataamista varten valitsemalla

Valinnat→ *Asetukset*→ *Oletusyhteysosoite*. Lisätietoja yhteysosoitteiden määrittämisestä on kohdassa 'Yhteysosoitteet', s. 46.

Valitse ensin sovellus ja sitten **Valinnat**→ *Asetukset*.

Valitse sitten seuraavista:

- *Yhteysosoite* - Valitse yhteysosoite, jota sovellus käyttää lisädatan lataamiseen.
- *Verkkoyhteys* - Jotkin Java-sovellukset voivat edellyttää datayhteyden muodostamista määritettyyn yhteysosoitteeseen. Jos mitään yhteysosoitetta ei ole valittu, sinua pyydetään valitsemaan yhteysosoite.
Vaihtoehdot ovat
Sallittu - Yhteys muodostetaan ilmoittamatta siitä.
Kysy ensin - Sinulta kysytään, ennen kuin sovellus muodostaa yhteyden.
Ei sallittu - Yhteydet eivät ole sallittuja.



15. Hallinta-sovellus – sovellusten ja ohjelmistojen asentaminen




Huom! Pelilaitteen on oltava päällä, jotta **Työkalut**-kansiossa olevia toimintoja voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.


↔ Valitse **Valikko** → **Työkalut** → **Hallinta**.

Hallinta-sovelluksessa voit asentaa pelilaitteeseesi uusia sovelluksia ja ohjelmapaketteja sekä poistaa sovelluksia pelilaitteesta. Voit myös tarkistaa, kuinka paljon muistia on käytössä.

Hallinta-sovelluksen
päänäkymän vaihtoehdot: *Näytä tiedot, Näytä varmenne, Asenna, Poista, Näytä loki, Lähetä loki, Muistitiedot, Ohjeet ja Poistu.*

Kun avaat Hallinta-sovelluksen, näyttöön tulee luettelo, joka sisältää:

- Hallinta-sovellukseen tallennetut asennuspaketit,
- osittain asennetut sovellukset (merkitty -symbolilla) ja

- kokonaan asennetut sovellukset, joita voi poistaa (merkitty -symbolilla).



Huom! Hallinta-sovelluksessa voi käyttää vain sellaisia ohjelmistojen asennustiedostoja, joiden tarkennin on .SIS.

- Selaa asennustiedoston kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Näytä tiedot*, jolloin saat esiin ohjelmapakettia koskevia tietoja (*Nimi, Versio, Tyyppi, Koko, Toimitt. ja Tila*).
- Selaa ohjelmapaketin kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Näytä varmenne*, jolloin saat esiin ohjelmapaketin varmennetta koskevia tietoja. Katso *'Varment. hallinta'*, s. 51.



Tärkeää: Asenna ohjelmia vain sellaisista lähteistä, joissa on riittävä suojaus viruksia ja muita vahingollisia ohjelmia vastaan.

Älä asenna sovellusta, jos Hallinta-sovellus antaa suojausvaroituksen asennuksen aikana.



Vihje! Voit asentaa Java™-sovelluksia (tiedoston tarkennin .JAD tai .JAR) siirtymällä Sovellukset-ohjelmaan. Lisätietoja on kohdassa '(Java™) -sovellukset', s. 115.

Ohjelmien asentaminen

Voit asentaa sellaisia sovelluksia, jotka on tarkoitettu nimenomaan Nokia N-Gage -pelilaitetta varten tai jotka sopivat Symbian-käyttöjärjestelmään. Ohjelmapaketti on tavallisesti yksi suuri pakattu tiedosto, joka sisältää useita osatiedostoja.



Huom! Jos asennat ohjelman, jota ei ole tarkoitettu nimenomaan Nokia N-Gage -pelilaitetta varten, sen toiminta ja ulkoasu voivat erota huomattavasti tavallisista Nokia N-Gage -pelilaitteelle tarkoitetuista sovelluksista.




Tärkeää: Jos asennat tiedoston, joka sisältää päivityksen tai korjauksen jo olemassa olevaan sovellukseen, voit palauttaa alkuperäisen sovelluksen vain, jos sinulla on alkuperäinen asennustiedosto tai täydellinen varmuuskopio poistetusta ohjelmapaketista. Jos haluat palauttaa alkuperäisen sovelluksen, poista ensin sovellus ja asenna se sitten uudelleen alkuperäisestä asennustiedostosta tai varmuuskopiosta.




Vihje! Valitsemalla **Valinnat** → *Näytä loki* näet, mitä ohjelmapaketteja on asennettu tai poistettu ja milloin.

1 Asennuspaketteja voi siirtää pelilaitteeseen yhteensopivasta tietokoneesta, ladata siihen selailun aikana tai lähettää siihen multimediaviestissä, sähköpostin liitetiedostona tai Bluetooth-yhteyden kautta. Jos siirrät tiedoston PC Suite Nokia N-Gagelle -ohjelman avulla, sijoita se pelilaitteen `c:\nokia\installs`-kansioon.

2 Asennuspaketteja voi siirtää pelilaitteeseen yhteensopivasta tietokoneesta laitteen mukana toimitetun Mini-B USB -kaapelin DKE-2 kautta. Jos siirrät tiedoston CD-ROM-levyltä Nokia N-Gage -pelilaitteeseen Microsoft Windowsin Resurssienhallinnan avulla, sijoita se muistikortille (paikallislevylle).

3 Avaa Hallinta-sovellus, selaa asennuspaketin kohdalle ja aloita asennus valitsemalla **Valinnat** → *Asenna*. Vaihtoehtoisesti voit etsiä asennustiedoston pelilaitteen muistista tai muistikortilta, valita tiedoston ja aloittaa asennuksen painamalla .




Esimerkki: Jos olet saanut asennustiedoston sähköpostin liitetiedostona, siirry postilaatikkoon, avaa sähköpostiviesti, avaa liitetiedostonäkymä, selaa asennustiedoston kohdalle ja aloita asennus painamalla .

Asennuksen aikana pelilaitte tarkistaa asennettavan paketin eheyden. Pelilaitte näyttää tietoja tarkistuksista, joita asennusohjelma tekee paketille. Voit myös valita, haluatko jatkaa asennusta vai perua sen. Kun pelilaitte on tarkistanut ohjelmapaketin eheyden, sovellus asentuu pelilaitteeseen.



Vihje! Voit lähettää asennuslokin asiakastukeen, jotta siellä nähtäisiin, mitä ohjelmia on asennettu tai poistettu, valitsemalla **Valinnat**→ *Lähetä loki*→ *Tekstiviesti* tai *Sähköposti* (valittavissa vain, jos oikeat sähköpostiasetukset ovat käytössä).

Ohjelmien poistaminen

- 1 Jos haluat poistaa ohjelmapaketin, selaa sen kohdalle ja valitse **Valinnat**→ *Poista*.
 - 2 Vahvista poisto painamalla **Kyllä**.
-  **Tärkeää:** Jos poistat ohjelman, voit asentaa sen uudelleen vain, jos sinulla on alkuperäinen ohjelmapaketti tai täydellinen varmuuskopio poistetusta ohjelmapaketista. Jos ohjelmapaketti poistetaan, kyseisellä ohjelmalla luotuja dokumentteja ei ehkä voi enää avata. Jos jokin toinen ohjelmapaketti on riippuvainen poistetusta ohjelmapaketista, toinen ohjelmapaketti voi lakata toimimasta. Yksityiskohtaisia tietoja on asennetun ohjelmapaketin dokumentaatiossa.

Muistin kulutuksen tarkasteleminen

- Avaa muistinäkymä valitsemalla **Valinnat**→ *Muistitiedot*.




Huom! Jos pelilaitteeseen on asennettu muistikortti, valittavissa on kaksi muistinäkymää: pelilaitteen näkymä eli *Laitteen muisti* -näkymä ja *Muistikortti*-näkymä. Jos muistikorttia ei ole asennettu, käytettävissä on vain *Laitteen muisti* -näkymä.


Kun jompikumpi muistinäkymistä avataan, pelilaite laskee, miten paljon muistia on vapaana tietojen tallentamista ja uusien ohjelmien asentamista varten. Muistinäkymissä voi tarkastella seuraavien tietojen muistin kulutusta: *Kalenteri*, *Osoitekirja*, *Dokumentit*, *Viestit*, *Kuvat*, *Äänitiedostot*, *Videoleikkeet*, *Sovellukset*, *Käyt. muisti* ja *Vapaa muisti*.



Vihje! Jos pelilaitteen muisti on vähissä, poista joitakin dokumentteja tai siirrä ne muistikortille. Katso myös luku 'Ohjelmien ratkaiseminen', s. 129.

16. Yhteydet muihin laitteisiin


 **Huom!** Pelilaitteen on oltava päällä, jotta **Työkalut**-kansiossa olevia toimintoja voisi käyttää. Älä kytke pelilaitteeseen virtaa silloin, kun langattoman laitteen käyttö on kielletty tai se voi aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.

 Valitse **Valikko** → **Työkalut** → **Bluetooth**.

Voit siirtää tietoa pelilaitteesta johonkin toiseen yhteensopivaan laitteeseen (esimerkiksi puhelimeen tai tietokoneeseen) Bluetooth-yhteyden kautta.

Bluetooth-yhteys



 **Huom!** Nokia N-Gage -pelilaite on Bluetooth-määrityksen 1.1 mukainen. Nokia ei kuitenkaan takaa pelilaitteen ja muiden langatonta Bluetooth-tekniikkaa käyttävien laitteiden yhteentoimivuutta, johon vaikuttaa yhteensopivuus. Lisätietoja Bluetooth-laitteiden välisestä yhteensopivuudesta saa asianomaisen tuotteen käyttäjätiedoista tai valmistajalta.

Kaksinpelejä tai monen pelaajan pelejä voi pelata Bluetooth-yhteyden kautta sellaisten ystävien kanssa, joilla on sama peli yhteensopivassa laitteessa. Katso 'Pelit',

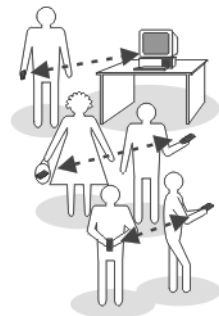
s. 30. Bluetooth-yhteyttä voi käyttää Offline-profilissa. Kun tämä profiili on käytössä, laitteella ei voi soittaa eikä vastaanottaa langattomia puheluja. Katso 'Offline-profiili', s. 96.



Vihje! Bluetooth-yhteyden kautta voi myös pelata kahden pelilaitteen välisiä pelejä.

Bluetooth mahdollistaa ilmaiset elektronisten laitteiden väliset langattomat yhteydet enintään 10 metrin säteellä. Bluetooth-yhteyden kautta voidaan pelata pelejä, lähettää kuvia, videoita, tekstejä, käyntikortteja ja kalenterimerkintöjä tai muodostaa langaton yhteys muihin yhteensopiviin Bluetooth-laitteisiin, kuten tietokoneisiin.

Koska Bluetooth-laitteet ovat yhteydessä toisiinsa radioaaltojen avulla, pelilaitteen ja toisen Bluetooth-laitteen ei tarvitse olla näköyhteyden päässä toisistaan.



Riittää, että laitteet ovat enintään 10 metrin päässä toisistaan. Yhteyteen voivat vaikuttaa laitteiden välissä olevat esteet, kuten seinät, ja muut elektroniset laitteet.

Bluetooth-toiminnon käyttö kuluttaa akkua, mikä lyhentää pelilaitteen käyttöaikaa. Ota tämä huomioon tehdessäsi muita toimintoja pelilaitteella.


Bluetooth-laitteiden käyttöä voidaan rajoittaa. Tarkista asia paikallisilta viranomaisilta.

Bluetooth-sovelluksen käyttö ensimmäistä kertaa

Kun käytät Bluetooth-sovellusta ensimmäisen kerran, sinua pyydetään antamaan pelilaitteelle Bluetooth-nimi.

- Kirjoita nimi (enintään 30 kirjainta) tai käytä oletusnimeä 'Nokia N-Gage'. Jos lähetät tietoa Bluetooth-yhteyden kautta, ennen kuin olet antanut pelilaitteelle oman Bluetooth-nimen, käytetään oletusnimeä.

Bluetooth-asetukset

Voit muuttaa Bluetooth-asetuksia selaamalla muutettavan asetuksen kohdalle ja painamalla .


- **Bluetooth** - Valitse *Käytössä*, jos haluat käyttää Bluetooth-toimintoa. Jos asetat arvoksi *Ei käytössä*, kaikki käytössä olevat Bluetooth-yhteydet katkaistaan eikä Bluetooth-toimintoa voi käyttää tiedon lähettämiseen tai vastaanottamiseen.
- **Laitteen näkyvyys** - Jos valitset *Näkyv kaikille*, muut Bluetooth-laitteet havaitsevat pelilaitteesi laitehaun aikana. Jos valitset *Piilotettu*, muut laitteet eivät havaitse pelilaitettasi laitehaun aikana.




Huom! Kun olet ottanut Bluetooth-toiminnon käyttöön ja muuttanut *Laitteen näkyvyys*-asetuksen arvoksi *Näkyv kaikille*, muut Bluetooth-laitteiden käyttäjät näkevät pelilaitteesi ja tämän nimen.

- **Oma Bluetooth-nimi** - Määritä pelilaitteen Bluetooth-nimi. Kun olet ottanut Bluetooth-toiminnon käyttöön ja muuttanut *Laitteen näkyvyys*-asetuksen arvoksi *Näkyv kaikille*, muut Bluetooth-laitteiden käyttäjät näkevät tämän nimen.




 **Vihje!** Laitteita etsittäessä jotkin Bluetooth-laitteet voivat näyttää vain ainutkertaiset Bluetooth-osoitteet (laiteosoitteet). Saat selville pelilaitteesi ainutkertaisen Bluetooth-osoitteen antamalla valmiustilassa koodin ***#2820#**.


Tiedon lähettäminen Bluetooth-yhteyden kautta

 **Huom!** Vain yksi Bluetooth-yhteys voi olla käytössä kerrallaan.


- 1 Avaa sovellus, johon lähetettävä kohde on tallennettu. Jos haluat lähettää esimerkiksi kuvan toiseen yhteensopivaan laitteeseen, avaa Kuvat-sovellus, tai jos haluat lähettää videoleikkeen toiseen yhteensopivaan laitteeseen, avaa Videon toisto-sovellus.

- 2 Selaa lähetettävän kohteen (esimerkiksi kuvan) kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Lähetä* → *Bluetooth*.

 **Vihje!** Voit lähettää tekstiä Bluetooth-yhteyden kautta (tekstiviestin sijasta) siirtymällä Muistikirja-sovellukseen, kirjoittamalla tekstin ja valitsemalla **Valinnat** → *Lähetä* → *Bluetooth*.

- 3 Pelilaitteet alkavat etsiä laitteita sallitun säteen sisältä. Sallitun säteen sisällä olevat Bluetooth-laitteet alkavat ilmestyä näyttöön yksitellen. Näet laitteen symbolin, laitteen Bluetooth-nimen, laitetyypin tai lempinimen. Laitteparien kohdalla on  -symboli.



 **Huom!** Jos olet etsinyt Bluetooth-laitteita aiemmin, edellisellä kerralla löytyneiden laitteiden luettelo näkyy ensin. Voit aloittaa uuden haun valitsemalla **Lisää laitteita**. Jos katkaiset pelilaitteesta virran, laiteluettelo katoaa ja laitehaku täytyy aloittaa uudelleen, ennen kuin tietoa voi lähettää.

- Voit keskeyttää haun painamalla **Lopeta**. Senhetkinen laiteluettelo jää näkyviin, ja voit alkaa muodostaa yhteyttä johonkin jo löytyneeseen laitteeseen.

- 4 Selaa sen laitteen kohdalle, johon haluat muodostaa yhteyden, ja paina **Valitse**. Lähetettävä kohde kopioituu Lähtevät-kansioon, ja näyttöön tulee ilmoitus *Yhteyttä muodostetaan*.
- 5 **Pariliitos** (jos toinen laite ei edellytä liitosta, katso vaihe 6).

- Jos toinen laite edellyttää pariliitoksen luomista ennen tiedon siirtämistä, kuuluu äänimerkki ja sinua pyydetään antamaan salasana.
- Luo oma salasanasasi (1 - 16 merkkiä pitkä, numeerinen) ja sovi toisen Bluetooth-laitteen omistajan kanssa saman salasanan käytöstä. Salasanaa käytetään vain kerran eikä sitä tarvitse muistaa.
- Pariliitoksen luomisen jälkeen laite tallentuu laiteparinäkömään.



Sanasto: Pariliitos tarkoittaa todentamista. Bluetooth-laitteiden käyttäjien tulee sopia yhdessä salasanaa ja käyttää samaa salasanaa molemmissa laitteissa pariliitoksen luomiseksi. Laitteissa, joissa ei ole käyttöliittymää, on tehtäällä valmiiksi asetettu salasana.

- 6 Kun yhteyden muodostaminen on onnistunut, näyttöön tulee ilmoitus *Tietoja lähetetään*.



Huom! Bluetooth-yhteyden kautta vastaanotetut tiedot löytyvät Viestit-sovelluksen Saapuneet-kansiosta. Lisätietoja on sivulla 80.



Huom! Jos lähetyksen epäonnistuu, viesti tai tiedot poistetaan. Bluetooth-yhteyden kautta lähetetyt viestit eivät tallennu Viestit-sovelluksen Luonnokset-kansioon.

Erilaisten Bluetooth-laitteiden symbolit:



- Tietokone






- Puhelin






- Muu laite ja
- Tuntematon.

Bluetooth-yhteyden tilan tarkistaminen

- Kun -symboli näkyy valmiustilassa, Bluetooth on käytössä.
- Kun -symboli vilkkuu, pelilaite yrittää muodostaa yhteyttä toiseen laitteeseen.
- Kun -symboli näkyy yhtäjaksoisesti, Bluetooth-yhteys on käytössä.

Laiteparinäkömä

Pariliitoksen luominen laitteeseen helpottaa ja nopeuttaa laitteiden etsimistä. Pariksi liitetyt laitteet on helpompi tunnistaa. Niiden kohdalla on -symboli hakutulosuettelossa. Avaa laitepariluettelo () painamalla  Bluetooth-päänäkymässä.

Laiteparinäkömän vaihtoehdot:


Uusi laitepari, Muodosta yhteys | Katkaise yhteys, Anna lempinimi, Poista, Poista kaikki, Aseta luotetuksi | Aseta ei-luotetuksi, Ohjeet ja Poistu.


Pariliitoksen luominen laitteeseen

- 1 Valitse **Valinnat** → *Uusi laitepari* laiteparinäkömässä. Pelilaite alkaa etsiä laitteita sallitun säteen sisältä. Jos kuitenkin olet etsinyt Bluetooth-laitteita aiemmin, edellisellä kerralla löytyneiden laitteiden luettelo näkyy ensin. Voit aloittaa uuden haun valitsemalla **Lisää laitteita**.

- Selaa sen laitteen kohdalle, johon haluat luoda pariliitoksen, ja paina **Valitse**.
- Vaihda salasanoja toisen laitteen kanssa. Katso edellisen kohdan vaihetta 5 (Pariliitos). Laite lisätään laitepariluetteloon.

Pariliitoksen peruuttaminen


- Selaa laiteparinäkylässä sen laitteen kohdalle, johon tehdyn pariliitoksen haluat peruuttaa, ja paina  -näppäintä tai valitse **Valinnat** → *Poista*. Laite poistetaan laitepariluettelosta, ja pariliitos peruutetaan.
- Jos haluat peruuttaa kaikki pariliitokset, valitse **Valinnat** → *Poista kaikki*.


 **Huom!** Jos olet yhteydessä laitteeseen ja poistat pariliitoksen siihen, pariliitos poistetaan heti mutta yhteys pysyy käytössä.

Lempinimen antaminen pariksi liitetylle laitteelle

Voit määrittää lempinimen (aliaksen) helpottamaan jonkin tietyn laitteen tunnistamista. Nimi tallentuu pelilaitteen muistiin, eivätkä muut Bluetooth-laitteiden käyttäjät näe sitä.

- Kun haluat antaa lempinimen, selaa laitteen kohdalle ja valitse **Valinnat** → *Anna lempinimi*. Kirjoita lempinimi ja paina **OK**.

 **Esimerkki:** Anna tunnistamisen helpottamiseksi lempinimi ystäväsi Bluetooth-laitteelle tai omalle tietokoneellesi.

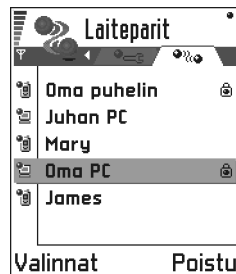
 **Huom!** Valitse nimi, joka on helppo muistaa ja tunnistaa. Kun myöhemmin etsit laitteita tai jokin laite pyytää yhteyden muodostamista, laite tunnistetaan valitsemasi nimen avulla.

Laitteen määrittäminen luotetuksi tai ei-luotetuksi

Kun olet luonut pariliitoksen laitteeseen, voit asettaa sen luotetuksi tai ei-luotetuksi:

Ei-luotettu laite (oletus) - Tältä laitteelta tulevat yhteyspyynnöt täytyy hyväksyä joka kerta erikseen.



Luotettu laite - Pelilaitteen ja tämän laitteen väliset yhteydet voidaan muodostaa tietämättäsi. Erillistä hyväksyntää tai lupaa ei tarvita. Käytä tätä asetusta omien laitteidesi (esimerkiksi tietokoneesi) kanssa tai luotettaville henkilöille kuuluvien laitteiden kanssa. Luotettujen laitteiden



viereen lisätään -symboli laiteparinäkylässä.

- Selaa laitteen kohdalle laiteparinäkylässä ja valitse **Valinnat** → *Aseta luotetuksi* / *Aseta ei-luotetuksi*.

Tiedon vastaanottaminen Bluetooth-yhteyden kautta

Vastaanottaessasi tietoa Bluetooth-yhteyden kautta kuuluu äänimerkki ja sinulta kysytään, haluatko hyväksyä Bluetooth-viestin. Jos hyväksyt viestin, -symboli tulee näyttöön ja vastaanotettava kohde sijoitetaan Viestit-sovelluksen Saapuneet-kansioon. Bluetooth-viestit on merkitty -symbolilla. Lisätietoja on sivulla 80.

Bluetooth-yhteyden katkaiseminen

Bluetooth-yhteys katkeaa automaattisesti tiedon lähettämisen tai vastaanottamisen jälkeen.

Pelilaitteen liittäminen tietokoneeseen

Lisätietoja yhteyden muodostamisesta yhteensopivaan tietokoneeseen Bluetooth-yhteyden avulla sekä PC Suite Nokia N-Gagelle -ohjelman asennuksesta on **PC Suite – asennusoppaassa**, joka löytyy CD-ROM-levyn Ohjelmat-osasta. PC Suite Nokia N-Gagelle -ohjelman käytöstä on lisätietoja PC Suite -ohjelman **online-ohjeessa**.



Huom! PC Suite -ohjelma ei toimi USB-kaapelin kautta. Käytä sitä vain Bluetooth-yhteyden kautta.



Huom! Nokia Audio Manager -ohjelmisto ei toimi Bluetooth-yhteyden kautta. Käytä sitä vain USB-kaapelin kautta.

CD-ROM-levyn käyttö

CD-ROM-levyn pitäisi käynnistyä itsestään, kun se on asetettu yhteensopivan tietokoneen CD-ROM-asemaan. Jos niin ei tapahdu, toimi seuraavasti:

- 1 Napsauta Windowsin **Käynnistä**-painiketta ja valitse Ohjelmat → Resurssienhallinta.
- 2 Etsi CD-ROM-asemasta **NokiaN-Gage.exe** -niminen tiedosto ja napsauta sitä kahdesti. CD-ROM-levyn käyttöliittymä avautuu.
- 3 PC Suite Nokia N-Gagelle -ohjelma löytyy Ohjelmat-osasta. Napsauta PC Suite Nokia N-Gagelle -kohtaa kahdesti. Ohjattu asennustoiminto ohjaa sinua asennuksen kaikissa vaiheissa.



Huom! PC Suite -ohjelma ei toimi USB-kaapelin kautta. Käytä sitä vain Bluetooth-yhteyden kautta.

Pelilaitteen käyttö modeemina

Internet-yhteyden

muodostamiseksi tai faksien

lähettämiseksi tai vastaanottamiseksi



Yksityiskohtaiset asennusohjeet löytyvät pelilaitteen mukana toimitetulla CD-ROM-levyllä olevasta **Pikaopas Nokia Modem Options** -oppaasta.

Synkron. – etäsynkronointi



Huom! Synkronointi-sovellus täytyy ladata CD-ROM-levyltä.

Synkronointi-sovelluksen avulla voit synkronoida pelilaitteessa olevan kalenterin tai yhteystiedot yhteensopivalla tietokoneella tai Internetissä olevien erilaisten kalenteri- ja osoitekirjasovellusten kanssa. Synkronointi tapahtuu GSM-datapuhelun tai pakettidatayhteyden kautta.

Synkronointisovellus käyttää synkronointiin SyncML-tekniikkaa. Tietoa SyncML-yhteensopivuudesta saat sen kalenteri- tai osoitekirjasovelluksen toimittajalta, jonka kanssa haluat synkronoida pelilaitteen tietoja.

Etäsynkronoinnin päänäkymän vaihtoehdot: *Synkronoi*, *Uusi synkr.profiili*, *Muokkaa profiilia*, *Poista*, *Näytä loki*, *Ohjeet* ja *Poistu*.

Uuden synkronointiprofiilin luominen



Sanasto: Synkronointiprofiili sisältää asetukset etäpalvelinta varten. Voit luoda useita profiileja, jos tietoa synkronoidaan useiden palvelinten tai sovellusten kanssa.

- 1 Jos profiileja ei ole määritetty, pelilaitte kysyy, haluatko luoda uuden profiilin. Valitse **Kyllä**.
Jos haluat luoda uuden profiilin jo olemassa olevien lisäksi, valitse **Valinnat** → *Uusi synkr.profiili*. Valitse,

haluatko käyttää asetusten oletusarvoja vai kopioida arvot uuden profiilin pohjaksi jo olemassa olevasta profiilista.

- 2 Tee seuraavat määrytykset:

Synkr.profiilin nimi – Kirjoita profiilia kuvaava nimi.
Siirtotiettyppi / *Palvelimen osoite* / *Portti* / *HTTP-todentaminen* – Kysy oikeat arvot palveluntarjoajalta tai järjestelmän pääkäyttäjältä.

Yhteysosoite – Valitse käytettävä yhteysosoite datayhteyttä varten. Lisätietoja on kohdassa 'Yhteysasetukset', s. 44.

Käyttäjänimi – Käyttäjätunnukseksi synkronointipalvelinta varten. Kysy oikea tunnus palveluntarjoajalta tai järjestelmän pääkäyttäjältä.
Salasana – Kirjoita salasanasasi. Kysy oikea salasana palveluntarjoajalta tai järjestelmän pääkäyttäjältä.
Kalenteri – Valitse *Kyllä*, jos haluat synkronoida kalenterin.



Etäkalenteri – Anna palvelimella olevan etäkalenterin oikea polku. Täytyy määrittää, jos edellisen asetuksen *Kalenteri* arvoksi on asetettu *Kyllä*.

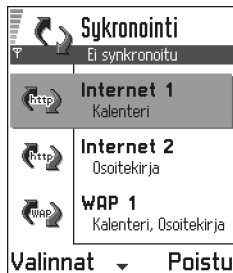
Osoitekirja – Valitse *Kyllä*, jos haluat synkronoida yhteystiedot.

Etäosoitekirja – Anna palvelimella olevan etäosoitekirjan oikea polku. Se täytyy määrittää, jos edellisen asetuksen *Osoitekirja* arvoksi on asetettu *Kyllä*.

- 3 Tallenna asetukset painamalla **Valmis**.

Tietojen synkronointi

Eri profiilit näkyvät synkronoinnin päänäkyymässä. Näytöstä näkyy myös, mitä yhteyskäytäntöä profiili käyttää:  (http) tai  (WAP) ja millaisia tietoja synkronoidaan: kalenteri- vai yhteystietoja vai molempia.



- 1 Selaa haluamasi profiilin kohdalle päänäkyymässä ja valitse **Valinnat** → *Synkronoi*. Synkronoinnin tila näkyy näytön alareunassa. Jos haluat peruuttaa synkronoinnin ennen sen päättymistä, paina **Peruuta**.
- 2 Saat ilmoituksen synkronoinnin päättymisestä.
 - Kun synkronointi on päättynyt, painamalla **Loki** tai valitsemalla **Valinnat** → *Näytä loki* voit avata lokitiedoston, josta näkyy synkronoinnin tila (*Valmist* tai *Keskeytyi*) ja se, miten monta kalenteri- tai yhteystietomerkinä on lisätty, päivitetty, poistettu tai hylätty (ei synkronoitu) pelilaitteessa tai palvelimessa.

17. Ongelmien ratkaiseminen

Muisti lähes täynnä

Pelilaitteen muisti on lähes täynnä ja sieltä on alettava poistaa tietoa, kun näyttöön tulee jokin seuraavista ilmoituksista: *Muisti ei riitä toiminnon suorittamiseen. Poista ensin tietoja.* tai *Muisti lähes täynnä. Poista tietoja.* Kun haluat katsoa, millaisia tietoja laitteeseen on tallennettu ja miten paljon muistia erilaiset tiedot vievät, valitse ensin **Työkalut** → **Hallinta** ja sitten **Valinnat** → *Muistitiedot*.

Jotta muisti ei täytyisi, poista säännöllisesti

- viestejä Viestit-sovelluksen Saapuneet-, Luonnokset- ja Lähetetyt-kansioista
- haettuja sähköpostiviestejä pelilaitteen muistista
- tallennettuja selainsivuja ja
- kuvia Kuvat-sovelluksesta.

Jos haluat poistaa yhteystietoja, kalenterimerkintöjä, puhelulaskureita, hintalaskureita, pelien pistemääriä tai muita tietoja, siirry asianomaiseen sovellukseen ja poista tiedot.

Jos olet poistamassa useita kohteita ja näyttöön tulee ilmoitus *Muisti ei riitä toiminnon suorittamiseen. Poista ensin tietoja.* tai *Muisti lähes täynnä. Poista tietoja,* yritä poistaa kohteita yksitellen (pienimmästä alkaen).

Kalenterin muistin tyhjentäminen - Jos haluat poistaa useita merkintöjä kerralla, siirry kuukausinäykään ja valitse **Valinnat** → *Poista* →

- *Päivämäärän mukaan*, jos haluat poistaa kaikki jotakin tiettyä päivämäärää edeltävät kalenterimerkinnät. Anna päivämäärä, jota edeltävät kalenterimerkinnät poistetaan.
- *Kaikki merkinnät*, jos haluat poistaa kaikki kalenterimerkinnät.

Lokitietojen poistaminen - Jos haluat poistaa lokin koko sisällön, viime puhelujen tiedot ja viestien välitystiedot lopullisesti, siirry Lokiin ja valitse **Valinnat** → *Tyhjennä loki* tai valitse *Asetukset* → *Lokin voimassaolo* → *Ei lokia*.

Voit tallentaa tietoja eri tavoilla:

- Kopioi tietoja tietokoneeseen PC Suite Nokia N-Gagelle -ohjelman avulla. Katso s. 126.
- Lähetä kuvia sähköpostiosoitteeseesi ja tallenna kuvat sitten tietokoneeseen. Tai
- Lähetä tietoja Bluetooth-yhteyden kautta toiseen yhteensopivaan laitteeseen.

Kysymyksiä ja vastauksia

Pelilaitteen näyttö

- K: Miksi näytöstä puuttuu pisteitä tai siinä näkyy haalistuneita tai kirkkaita pisteitä aina, kun kytken pelilaitteeseen virran?
- V: Tämä on aktiivimatriisinäytölle ominainen piirre. Pelilaitteen näytössä on useita kytkentäelementtejä

ohjaamassa pikseleitä. Vähäinen määrä puuttuvia, haalistuneita tai kirkkaita pisteitä ei ole epätavallista.

Bluetooth

- K: Miksi Bluetooth-yhteyden katkaiseminen ei onnistu?
V: Jos jokin toinen laite on liitetty pelilaitteen pariin, mutta laite ei lähetä tietoa ja jättää yhteyden auki, ainoa tapa katkaista yhteys on poistaa Bluetooth-linkki kokonaan käytöstä. Siirry Bluetooth-sovellukseen ja valitse asetus *Bluetooth* → *Ei käytössä*.
- K: Miksi pelilaitteeni ei löydä ystäväni Bluetooth-laitetta?
V: Tarkista, että molemmilla on Bluetooth käytössä. Tarkista, ettei laitteiden välinen etäisyys ole yli 10 metriä ja ettei laitteiden välissä ole seinä tai muita esteitä. Tarkista, ettei toinen laite ole Piilotettu-tilassa.

Multimediaviestit

- K: Mitä pitää tehdä, kun pelilaite kertoo, ettei se pysty vastaanottamaan multimediaviestiä, koska muisti on täynnä?
V: Tarvittavan muistin määrä näkyy virheilmoituksesta: *Muisti ei riitä viestin hakemiseen. Poista ensin joitakin tietoja*. Kun haluat katsoa, millaisia tietoja laitteeseen on tallennettu ja miten paljon muistia erilaiset tiedot vievät, valitse ensin **Työkalut** → **Hallinta** ja sitten **Valinnat** → **Muistitiedot**. Kun olet vapauttanut muistia, multimediaviestikeskus yrittää lähettää multimediaviestit uudelleen automaattisesti.

- K: Mitä pitää tehdä, kun pelilaite antaa ilmoituksen *Multimediaviestiä ei voi hakea. Verkkoyhteys on jo käytössä*?
V: Katkaise kaikki aktiiviset datayhteydet. Multimediaviestejä ei voi vastaanottaa, jos toinen, eri yhdyskäytävän osoitetta käyttävä datayhteys on aktiivinen selainta tai sähköpostia varten.
- K: Miten voin katkaista datayhteyden, kun pelilaite käynnistää sen yhä uudelleen? Ilmoitus *Viestiä haetaan tai Viestiä yritetään hakea uudelleen* näkyy näytössä hetken aikaa. Mitä tapahtuu?
V: Pelilaite yrittää hakea multimediaviestiä multimediaviestikeskuksesta. Tarkista, että multimediaviestejä koskevat asetukset on määritetty oikein ja ettei puhelinnumeroissa tai osoitteissa ole virheitä. Valitse ensin **Viestit** ja sitten **Valinnat** → **Asetukset** → *Multimediaviesti*. Voit estää pelilaitetta muodostamasta datayhteyttä seuraavilla tavoilla. Valitse ensin **Viestit** ja sitten **Valinnat** → **Asetukset** → *Multimediaviesti*.
 - Valitse *Viestin saapessa* → *Lykkää hakua*, jos haluat multimediaviestikeskuksen tallentavan viestin haettavaksi myöhemmin (esimerkiksi sen jälkeen, kun olet tarkistanut asetukset). Tämän muutoksen jälkeen pelilaitteen täytyy silti lähettää ilmoituksia verkkoon. Kun myöhemmin haluat hakea viestin, valitse *Hae viesti heti*.
 - Valitse *Viestin saapessa* → *Hylkää viesti*, jos haluat hylätä kaikki saapuvat multimediaviestit. Tämän muutoksen jälkeen pelilaitteen täytyy lähettää ilmoituksia

verkkoon, ja multimediaviestikeskus poistaa kaikki multimediaviestit, jotka odottavat lähettämistä sinulle.

- Valitse *Multimedian vast.otto*→ *Ei käytössä*, jos haluat jättää kaikki saapuvat multimediaviestit huomioon ottamatta. Tämän muutoksen jälkeen pelilaite ei muodosta multimediaviesteihin liittyviä verkkoyhteyksiä.

Kuvat

- K: Tukeeko laite avattavan kuvan tiedostomuotoa?
V: Lisätietoja tuetuista kuvamuodoista on sivulla [63](#).

Musiikki

- K: Miksi musiikkikappaleiden siirto pelilaitteeseen ei onnistu?
V: Varmista, että muistikortilla on tarpeeksi tilaa. Poista tarvittaessa musiikkikappaleita muistikortilta.

Pelit

- K: Miksi pelin pelaaminen ei onnistu?
V: Tarkista, että olet asentanut oikean muistikortin.

Viestit

- K: Miksei henkilön valitseminen Osoitekirjasta onnistu?
V: Jos henkilöllä ei voi valita Osoitekirjasta, osoitekortissa ei ole puhelinnumeroa tai sähköpostiosoitetta. Lisää puuttuva tieto osoitekorttiin Osoitekirja-sovelluksessa.

Kalenteri

- K: Miksi viikon numerot puuttuvat?
V: Jos olet muuttanut kalenterin asetuksia siten, että viikon ensimmäinen päivä on jokin muu kuin maanantai, viikon numerot eivät näy.

Selain

- K: Hyväksyttävää yhteysosoitetta ei ole määritetty. Määritä osoite palveluasetuksissa.

V: Lisää oikeat selainasetukset. Jos tarvitset ohjeita, ota yhteys selainpalveluntarjoajaan. Katso '[Pelilaitteen asettaminen valmiiksi selainpalvelua varten](#)', s. [109](#).

Loki

- K: Miksi loki näyttää tyhjältä?
V: Olet ehkä ottanut käyttöön suodattimen, mutta yhtään suodatinta vastaavaa liikennetapahtumaa ei ole kirjautunut lokiin. Saat esiin kaikki tapahtumat, kun valitset **Valinnat**→ *Suodata*→ *Kaikki viestintä*.

Tietokoneyhteydet

- K: Miksi esiintyy ongelmia liitettäessä pelilaitetta yhteensopivaan tietokoneeseen?
V: Varmista, että PC Suite Nokia N-Gagelle -ohjelma on asennettu tietokoneeseen ja että se on käynnissä. Katso **PC Suite -asennusopasta**, joka löytyy CD-ROM-levyn Ohjelmat-osasta. PC Suite Nokia N-Gagelle -ohjelman käytöstä on lisätietoja PC Suite -ohjelman **online-ohjeessa**.





Huom! PC Suite -ohjelma ei toimi USB-kaapelin kautta. Käytä sitä vain Bluetooth-yhteyden kautta.

Tunnusluvut



- K: Mitkä ovat suojä-, PIN- ja PUK-koodini?
V: Oletussuojakoodi on **12345**. Jos unohdat tai kadotat suojakoodin, ota yhteys pelilaitteen myyjään.

Jos unohdat tai kadotat PIN- tai PUK-koodin tai jos et ole saanut sellaista koodia, ota yhteys verkkopalveluntarjoajaan. Salasanoja koskevia tietoja saat yhteyden tarjoajalta, joka voi olla esimerkiksi kaupallinen Internet-palveluntarjoaja, selainpalveluntarjoaja tai verkko-operaattori.

Sovellus ei vastaa

- K: Miten suljetaan sovellus, joka ei vastaa?
V: Avaa sovelluksenvaihtokkuna pitämällä  -näppäintä alaspainettuna. Siirry sen jälkeen sovelluksen kohdalle ja sulje sovellus painamalla  -näppäintä.

Liian monta sovellusta auki

- K: Miksi peli on hidas?
V: Liian monta sovellusta on auki. Pääset sulkemaan sovelluksia, joita et käytä, pitämällä  -näppäintä alaspainettuna. Siirry sen jälkeen sovelluksen kohdalle ja sulje sovellus painamalla  -näppäintä.

Nokia Audio Manager

- K: Miksi N-Gage-kuvake ei näy?
V: Varmista, että olet asentanut Nokia Audio Manager -ohjelmiston tietokoneeseen, ennen kuin liität pelilaitteen tietokoneeseen USB-kaapelin avulla.



Huom! Nokia Audio Manager -ohjelmisto ei toimi Bluetooth-yhteyden kautta. Käytä sitä vain USB-kaapelin kautta.

18. Tietoa akuista

Lataaminen ja purkaminen

- Laite saa virtansa uudelleenladattavasta akusta.
- Huomaa, että uuden akun täysi suorituskkyky saavutetaan vasta kahden tai kolmen täydellisen lataus- ja purkukerran jälkeen!
- Akku voidaan ladata ja purkaa satoja kertoja, mutta lopulta se kuluu loppuun. Kun käyttöaika (puheaika ja valmiusaika) on huomattavasti tavallista lyhyempi, on aika hankkia uusi akku.
- Käytä vain tämän laitteen valmistajan hyväksymiä akkuja ja lataa akkuja vain valmistajan hyväksymillä latureilla. Irrota laturi, kun sitä ei käytetä. Älä jätä akkuja laturiin kytketyksi viikkoa pitemmäksi aikaa, koska yllilataaminen voi lyhentää akun käyttöikää. Jos täydeksi ladattua akkuja ei käytetä, lataus purkautuu itsestään ajan myötä.
- Suuret lämpötilanvaihtelut voivat vaikuttaa akun latautumiseen.
- Käytä akkuja vain siihen tarkoitukseen, mihin se on suunniteltu.
- Älä koskaan käytä vahingoittunutta laturia tai akkuja.
- Vältä aiheuttamasta akun oikosulkuja. Oikosulku voi aiheutua jonkin metalliesineen (kolikon, paperiliittimen tai kynän) suorasta kosketuksesta akun + ja - liitinnapojen (akussa olevien metalliliuskojen) kanssa. Näin voi tapahtua esimerkiksi akun ollessa taskussa tai laukussa. Liitinnapojen joutuminen oikosulkuun voi vahingoittaa akkuja tai oikosulun aiheuttavaa esinettä.
- Akun jättäminen kuumaan tai kylmään paikkaan, esimerkiksi suljettuun autoon kesäkuumalla tai pakkasella, vähentää akun tehoa ja käyttöikää. Pyri aina pitämään akku +15 °C:n ja +25 °C:n välisessä lämpötilassa. Laite, jossa on kuuma tai kylmä akku, ei ehkä tilapäisesti toimi huolimatta siitä, että akku on täyteen ladattu. Akkujen toimintakyky on erityisen alhainen reilusti alle 0 °C:n lämpötiloissa.
- Älä heitä akkuja tuleen!
- Hävitä akut paikallisten (esim. kierrätystä koskevien) määräysten mukaisesti. Akkuja ei saa heittää talousjätteen sekaan.
- Irrota akku vasta, kun puhelimesta on katkaistu virta.

19. Huolto-ohjeita

Laitteesi on korkeatasoinen laatutuote ja sitä tulisi käsitellä huolellisesti. Seuraavat ohjeet auttavat sinua täyttämään takuuehdot ja pitämään tuotteen kunnossa vuosia.

- Pidä laite ja kaikki sen osat ja lisävarusteet poissa pienten lasten ulottuvilta.
- Pidä laite kuivana. Sade, kosteus ja nesteet voivat sisältää mineraaleja, jotka syövyttävät elektronisia piirejä.
- Älä käytä tai säilytä laitetta pölyisissä tai likaisissa paikoissa, koska sen liikkuvat osat voivat vaurioitua.
- Älä säilytä laitetta kuumassa paikassa. Korkeat lämpötilat voivat lyhentää elektronisten laitteiden ikää, vahingoittaa akkuja ja taivuttaa tai sulattaa tiettyjä muoveja.
- Älä säilytä laitetta kylmässä paikassa. Kun se lämpenee (normaaliin lämpötilaan), sen sisälle voi muodostua kosteutta, joka saattaa vahingoittaa elektronisia piirilevyjä.
- Älä yritä avata laitetta. Asiantunteaton käsittely voi vahingoittaa sitä.
- Älä pudota, kolhi tai ravista laitetta. Kovakourainen käsittely voi vahingoittaa sisällä olevia piirilevyjä.
- Älä käytä vahvoja kemikaaleja, liuottimia tai puhdistusaineita laitteen puhdistukseen.
- Älä maalaa laitetta. Maali voi tukkia sen liikkuvat osat ja estää sitä toimimasta kunnolla.
- Käytä vain laitteen omaa antennia tai hyväksyttyä vaihtoantennia. Hyväksymättömät antennit, muutokset tai liitännät saattavat vahingoittaa laitetta ja voivat olla radiolaitteita koskevien määräysten vastaisia.

Kaikki edellä esitetyt ohjeet koskevat laitetta, akkua, laturia ja lisävarusteita. Jos jokin niistä ei toimi oikein, vie se lähimpään valtuutettuun huoltoliikkeeseen. Sieltä saat lisäopastusta ja tarpeen vaatiessa huollon.

20. Tärkeätä tietää

Liikenneturvallisuus

Älä käytä kädessä pidettävää laitetta ajaessasi. Älä jätä laitetta istuimelle tai paikkaan, josta se voisi lähteä liikkeelle onnettomuustapauksessa tai äkkijarrutuksessa.

Muista: Ajoturvallisuus ennen kaikkea!

Käyttöympäristö

Muista noudattaa paikallisia määräyksiä. Katkaise virta laitteesta aina, kun puhelimen tai pelilaitteen käyttö on kielletty tai kun se saattaa aiheuttaa häiriöitä tai vaaratilanteen.

Käytä laitetta vain sen normaaleissa käyttöasennoissa.

Käytä vain Nokian hyväksymiä lisävarusteita, koska ne täyttävät radiotaajuusaltistumiselle asetetut suositukset. Kun puhelimeen on kytketty virta ja pidät sitä kehon lähellä, käytä aina Nokian hyväksymää suojalaukkaa.

Jotkin laitteen osat ovat magneettisia. Laite saattaa vetää puoleensa metallimateriaaleja, ja henkilöiden, joilla on kuulolaite, ei tule pitää laitetta sillä korvalla, jossa on kuulolaite. Palauta laite aina telineeseensä, koska kuuloke voi vetää puoleensa metallimateriaaleja. Älä aseta luottokortteja tai muita magneettisia tallennusvälineitä laitteen lähelle, koska niille tallennetut tiedot voivat hävitä.

Elektroniset laitteet

Useimmat nykyaikaiset elektroniset laitteet on suojattu radiosignaaleilta. Joistakin elektronisista laitteista saattaa kuitenkin puuttua suojaus langattoman laitteen lähettämiä radiosignaaleja vastaan.

Sydämentahdistimet Sydämentahdistimien valmistajien suositus on, että langaton laite pidetään vähintään 20 cm:n päässä sydämentahdistimesta, jotta vältettäisiin langattoman laitteen sydämentahdistimelle mahdollisesti aiheuttama häiriö. Nämä suositukset ovat yhdenmukaisia Wireless Technology Researchin puolueettoman tutkimuksen ja suositusten kanssa. Henkilöiden, joilla on sydämentahdistin,

- tulisi aina pitää laite yli 20 cm:n päässä sydämentahdistimesta, kun laitteessa on virta,
- ei pitäisi kuljettaa laitetta rintataskussa,
- tulisi käyttää laitetta vastakkaisella korvalla sydämentahdistimeen nähden, jotta häiriöiden mahdollisuus olisi mahdollisimman pieni.
- Jos on syytä epäillä, että laite häiritsee sydämentahdistinta, katkaise heti virta laitteesta.

Kuulolaitteet Jotkin digitaaliset langattomat laitteet saattavat häiritä joitakin kuulolaitteita. Tällaisen häiriön ilmetessä voit ottaa yhteyttä palveluntarjoajaasi.

Muut lääketieteelliset laitteet Mikä tahansa radiolähetinlaite, langaton laitekin, voi haitata vajaasti suojatun lääketieteellisen laitteen toimintaa. Keskustele

lääkärin tai laitteen valmistajan kanssa, jos haluat varmistaa, että laite on riittävän hyvin suojattu ulkoisia radiosignaaleja vastaan tai jos sinulla on muita kysymyksiä. Katkaise laitteesta virta terveydenhuoltolaitoksissa, kun kyseisen paikan säännöissä neuvotaan tekemään niin. Sairaaloissa ja terveydenhuoltolaitoksissa saatetaan käyttää laitteita, jotka ovat herkkiä ulkoisille radiosignaaleille.

Ajoneuvot Radiosignaalit saattavat vaikuttaa ajoneuvojen väärin asennettuihin tai vajaasti suojattuihin elektronisiin järjestelmiin (esim. elektronisiin polttoaineensuihkutusjärjestelmiin, lukkiutumattomiin jarrujärjestelmiin, vakionopeusjärjestelmiin ja turvatyynyihin). Tarkista oman ajoneuvosi järjestelmien häiriöalttius valmistajalta tai valmistajan edustajalta. Myös ajoneuvoon lisättyjen laitteiden häiriöalttius tulisi tarkistaa valmistajalta.

Kieltomerkit Katkaise laitteesta virta kaikkialla, missä kieltomerkeillä niin vaaditaan.

Videopelien turvallisuutta koskevia tietoja

Valonherkkyydestä johtuvat kohtaukset Hyvin pieni osa ihmisistä voi saada kohtauksen, kun he joutuvat alttiiksi tietyille visuaalisille kuville, kuten videopeleissä mahdollisesti esiintyville välkkyville valoille tai kuviolle. Myös ihmisillä, joilla ei aiemmin ole esiintynyt kohtauksia tai epilepsiaa, voi olla diagnosoimaton sairaus, joka voi aiheuttaa valonherkkyydestä johtuvia epileptisiä kohtauksia videopelien kuvaa katseltaessa. Näihin kohtauksiin voi liittyä monia erilaisia oireita, kuten huimaus, muuttunut näkökyky, silmien tai kasvojen nykiminen, käsivarsien tai jalkojen nykiminen tai vapina, ajan ja paikan tajun menettäminen, sekavuus tai

hetkellinen tajuttomuus. Kohtaukset voivat myös aiheuttaa tajuttomuuden tai kouristuksia, jotka voivat johtaa vammautumiseen henkilön kaaduttua tai lyötyä itsensä lähellä oleviin esineisiin.

Jos havaitset jonkin näistä oireista, lopeta pelaaminen heti ja ota yhteys lääkäriin. Aikuisten, joiden luvalla teini-ikäiset (tai lapset) pelaavat pelejä, tulee tarkkailla näitä oireita lapsissaan tai kysyä heiltä niistä, koska heillä esiintyy näitä kohtauksia aikuisia todennäköisemmin. Valonherkkyydestä johtuvien epileptisten kohtausten riskiä voi vähentää pelaamalla hyvin valaistussa huoneessa ja olemalla pelaamatta unisena tai väsyneenä. Jos sinulla tai jollakin sukulaisellasi on aiemmin esiintynyt kohtauksia tai epilepsiaa, ota yhteys lääkäriin ennen pelaamista.

Pelaa turvallisesti Pidä pelatessasi tauko vähintään puolen tunnin välein. Lopeta pelaaminen heti, kun alat tuntea itsesi väsyneeksi tai kun havaitset epämiellyttävän tuntemuksen tai kipua käsissä ja/tai käsivarsissa. Jos vaiva jatkuu, ota yhteys lääkäriin. Värinätoiminnon käyttö voi pahentaa vammoja. Älä käytä värinätoimintoa, jos sinulla on jokin sairaus sormien, käsien, ranteiden tai käsivarsien luissa tai nivelissä.

Räjähdyssalttiit alueet

Katkaise laitteesta virta, kun olet räjähdysalttiilla alueella. Noudata kaikkia kieltomerkkejä ja ohjeita. Tällaisilla alueilla kipinät voivat aiheuttaa räjähdysten tai tulipalon, joka voi johtaa ruumiinvammoihin tai jopa kuolemaan.

On suositeltavaa, että katkaiset laitteesta virran huoltoasemalla. Muista myös noudattaa radiolaitteiden käyttöä koskevia rajoituksia polttoainevarastoissa ja -

jakeluasemilla, kemiallisissa tuotantolaitoksissa ja räjäytystyömailla.

Räjähdyssaltiltiit alueet on useimmiten, mutta ei aina, merkitty selkeästi. Niihin kuuluvat veneiden kannenalustilat, kemiallisten aineiden siirto- ja varastointitilat, ajoneuvot, joissa käytetään nestekaasua (esimerkiksi propaania tai butaania), alueet, joiden ilmassa on kemikaaleja tai hiukkasia, esimerkiksi viljaa, pölyä tai metallijauhoa, sekä kaikki alueet, joilla ajoneuvon moottori on sammutettava.

Ajoneuvot

Vain valtuutettu huoltoliike saa huoltaa laitetta tai asentaa sen ajoneuvoon. Virheellinen asennus tai huolto voi olla vaarallista ja voi mitätöidä laitetta mahdollisesti koskevan takuun.

Tarkista säännöllisesti, että ajoneuvosi kaikki langattomat laitteet ovat kunnolla paikallaan ja toimivat oikein.

Älä säilytä tai kuljeta syttyviä nesteitä, kaasuja tai räjähdysaineita samassa tilassa laitteen, sen osien tai lisävarusteiden kanssa.

Jos ajoneuvossa on turvatyyny, muista, että se täytyy voimalla. Älä aseta mitään esineitä, mm. asennettuja tai irrallisia langattomia laitteita, turvatyynyn edessä olevalle alueelle tai alueelle, jolle turvatyyny laajenee täytyessään. Jos ajoneuvoon asennettu langattomat laitteet on asennettu väärin ja turvatyyny täyttyy, seurauksena voi olla vakavia vammoja.

Laitteen käyttö lennon aikana on kielletty. Katkaise laitteesta virta ennen lentokoneeseen nousemista. Langattoman laitteen

käyttö lentokoneessa voi vaarantaa lentokoneen toiminnan tai häiritä matkaviestinverkkoa ja se voi olla lainvastaista.

Näiden ohjeiden laiminlyöminen saattaa johtaa matkapuhelinverkon palvelujen eväämiseen käyttäjältä määräaikaaisesti tai pysyvästi ja/tai lakimääräisiin rangaistustoimiin.


Hätäpuhelu




TÄRKEÄÄ: Tämä laite käyttää kaikkien matkapuhelinten tapaan radiosignaaleja, matkapuhelinverkkoa ja yleistä puhelinverkkoa ja käyttäjän ohjelmoimia toimintoja. Tämän vuoksi yhteyksiä ei voida taata kaikissa oloissa. Siksi elintärkeiden yhteyksien luomista (kuten yhteydenottoa lääkäriin hätätilanteessa) ei saa jättää yksin matkapuhelimen varaan.

On mahdollista, että hätäpuhelu ei onnistu kaikissa matkapuhelinverkoissa tai tiettyjä verkkopalveluja ja/tai puhelimen toimintoja käytettäessä. Tiedustele asiaa paikallisilta palveluntarjoajilta.

Kun soitat hätäpuhulun:

- 1 Kytke laitteeseen virta, ellei se jo ole päällä. Tarkista, että signaali on riittävän voimakas. Jotkin matkapuhelinverkot edellyttävät, että laitteessa on oikein asennettu voimassa oleva SIM-kortti.
- 2 Tyhjennä näyttö painamalla  -näppäintä niin monta kertaa kuin tarvitaan (esim. puhelin lopettamiseksi tai valikosta poistumiseksi), minkä jälkeen puhelimella voi soittaa puhulun.

- 3 Näppäile sen alueen hätänumero, jossa olet (esim. 112 tai muu virallinen hätänumero). Hätänumerot vaihtelevat alueittain.
- 4 Paina  -näppäintä.

Jos tietyt toiminnot ovat käytössä, voi olla, että toiminto on poistettava käytöstä, ennen kuin voit soittaa hätäpuhelun. Tarkista asia tästä käyttöohjeesta ja paikalliselta palveluntarjoajalta.

Kun soitat hätäpuhelun, muista antaa kaikki tarvittavat tiedot mahdollisimman tarkasti. Muista, että langaton laitteesi saattaa olla ainut yhteydenpitoväline onnettomuuspaikalla, joten älä katkaise puhelua, ennen kuin saat siihen luvan.



Tärkeää: Kun Offline-profiili on käytössä, et voi soittaa puheluja (et myöskään hätäpuheluja) tai käyttää muita toimintoja, jotka edellyttävät yhteyttä verkkoon.

Hyväksyntätietoja (SAR)

TÄMÄ PUHELINMALLI TÄYTTÄÄ EU:N VAATIMUKSET, JOTKA KOSKEVAT ALTISTUMISTA RADIOAALLOILLE.

Tämä laite on radiolähetin ja -vastaanotin. Se on suunniteltu ja valmistettu siten, ettei se ylitä Euroopan unionin neuvoston suosittelema radiosignaaleille altistumista koskevia rajoja. Nämä rajat ovat osa kattavia suosituksia, ja ne määrittävät sallitut radiosignaalisat keskipäivästä. Riippumattomat tieteelliset organisaatiot ovat kehittäneet nämä suositukset arvioimalla tieteellisiä tutkimuksia määraajoin ja perusteellisesti. Rajoihin sisältyy huomattava turvamarginaali, jonka tarkoituksena on varmistaa kaikkien ihmisten turvallisuus iästä ja terveydentilasta riippumatta.

Matkapuhelimia koskevassa altistumisstandardissa käytetään mittayksikköä, joka tunnetaan nimellä ominaisabsorptionopeus (SAR). Euroopan unionin neuvoston suosittelema SAR-raja on 2,0 W/kg.* SAR-testit on tehty siten, että niissä on käytetty normaaleja käyttöasentoja ja laitteen suurinta hyväksyttyä lähetystehoa kaikilla testattavilla taajuuskaistoilla. Vaikka SAR-arvo mitataan suurimmalla hyväksytyllä tehotasolla, puhelimen todellinen SAR-taso käyttötilanteessa voi olla paljon alle enimmäisarvon. Tämä johtuu siitä, että laite on suunniteltu toimimaan useilla tehotasolla siten, että se käyttää vain verkkoon pääsemiseksi tarvittavaa tehoa. Yleissääntönä voidaan todeta, että mitä lähempänä tukiaseman antennia ollaan, sitä alhaisempi teho tarvitaan.

Ennen kuin puhelinmallia voi myydä yleisölle, on näytettävä, että se on eurooppalaisen R&TTE-direktiivin mukainen. Yksi tämän direktiivin keskeinen vaatimus on terveyden suojaaminen sekä käyttäjän ja muiden henkilöiden turvallisuus. Tämän puhelinmallin suurin SAR-arvo testattaessa käyttöä korvalla on 0,37 W/kg. Vaikka eri puhelinten SAR-tasot ja eri asentojen mittaustulokset voivatkin poiketa toisistaan, ne kaikki täyttävät radiosignaaleille altistumista koskevat EU:n vaatimukset.

Tämä tuote täyttää radiotaajuusaltistumista koskevat suositukset, kun sitä käytetään normaalissa käyttöasennossa korvaa vasten tai siten, että sen etäisyys kehosta on vähintään 1,5 cm. Kun käytetään suojalaukkuja, vyöpidikettä tai muuta pidikettä, se ei saa sisältää metallia, ja sen tulee asettaa tuote siten, että sen etäisyys kehosta on vähintään 1,5 cm.

*Yleisölle myytävien matkapuhelinten SAR-raja on 2,0 wattia/kilogramma (W/kg) laskettuna keskimäärin 10 gramman kudossmassaa kohti. Rajaan sisältyy huomattava

turvamarginaali, joka antaa lisäsuojaa ja ottaa huomioon mahdolliset mittausvaihtelut. SAR-arvot voivat vaihdella maakohtaisten raportointivaatimusten ja verkon taajuusalueen mukaan. Muita alueita koskevia SAR-tietoja löytyy tuotetiedoista osoitteesta www.nokia.com.

Hakemisto

A

Ajaminen taustalla 65
Animaatiot 62
Asetukset
 Bluetooth 122
 kalenteri 101
 kello 105
 käyttöasetukset 41
 lisävarusteet 53
 näyttö 42
 PIN-koodi 49
 puhelunesto 52
 puhelut 25
 päivämäärä ja kellonaika 49
 RealOne Player 68
 sallitut numerot 50
 selainpalveluviestit 93
 soitonsiirto 21
 sovellukset (Java™) 117
 suojakoodi 49
 suojaus 49
 sähköposti 92
 tekstiviestit 89
 tiedotteet 93
 tunnusluvut 49
 varmenteet 51
 viestit 89

viestit, Lähetetyt-kansio 94
yhteys 44
äänet 95, 97
Asetusten muuttaminen 65
Audiotiedostot
 ks. *mediatiedostot*
Automaattinen vastaus 53

B

Bluetooth 121
 ainutkertainen laiteosoite 123
 asetukset 122
 laitteiden symbolit 124
 pariksi liitettyjen laitteiden
 lempinimet 125
 pariliitoksen luominen 123
 pariliitoksen peruuttaminen 125
 pariliitospyynnöt 124
 salasana, termin selitys 124
 tehtaalla asetettu salasana 124
 tiedon lähettäminen 123
 tiedon vastaanottaminen 126
 yhteyden katkaiseminen 126
 yhteyden tilan symbolit 124
 yhteydenspyynnöt 124

C

CD-ROM 126

D

Dataviestit
 lähettäminen 76
 vastaanottaminen 82
Datayhteydet
 symbolit 10
DNS, Domain Name Service, termin
 selitys 47
DTMF-äänet, termin selitys 21

E

Ennakolta maksetut SIM-kortit 24
Ennustava tekstinsyöttö 73
 kytkeminen päältä 75
 vihjeitä 74
Esto 52
Etäpostilaatikko 84
 yhteyden katkaiseminen 86
Etäsynkronointi 127

G

GIF-animaatiot 62
GPRS
 ks. *pakettidata*

H

Hakukenttä 14
Herätyskello 106
torkku 106

Hinnat pakettidatalle 45
Hintaraja puheluille 24
HSCSD

ks. *nopea data*

Hätäpuhelut 137

I

Internet-yhteysosoitteet

ks. *yhteysosoitteet*

IP-osoite, termin selitys 47

ISDN, termin selitys 47

J

JAD- ja JAR-tiedostot 119

Jaettu muisti 16

Java

ks. *sovellukset*.

Järjestäminen

valikko 11

K

Kaiutin 14

kytkeminen päältä 15

käyttöönotto 14, 15

Kaiuttimen ottaminen käyttöön

Kaksinpelin aloittaminen 30

Kalenteri 98

asetukset 101

etäsynkronointi 127

häilytyksen lopettaminen 101

häilytys 101

kalenterimerkinnän kentät 99

merkintöjen lähettäminen 101

näkymät 99

symbolit 100

usean merkinnän poistaminen

kerralla 129

Kansiot, luominen, kohteiden

järjestäminen kansioihin 13

Katseleminen

GIF-animaatiot 62

kuvat 62

Kello 105

asetukset 105

häilytys 106

Kellonaika, asetukset 49

Kieli

tekstinsyöttö 41

Kirjanmerkki, termin selitys 110

Kirjoittaminen 72

ennustava tekstinsyöttö 73

ennustava tekstinsyöttö,

kytkeminen päältä 75

perinteinen tekstinsyöttö 72

Kopioiminen

SIM-kortilla ja pelilaitteen

muistissa olevat

yhteystiedot 54

teksti 75

Kuuloke 15

Kuvat 61

järjestäminen 63

katseleminen 62

kiertäminen 63

kohteen valitseminen kuvasta 62

koko näyttö 62

kuvan tietojen tarkasteleminen 63

kuvaviestikansio 64

lisääminen osoitekorttiin 55

muodot 63

oikovalinnat katseltaessa kuvia 63

zoomaaminen 62

Kytkeäminen päältä

herätyskello 106

Kädet vapaana

ks. *kaiutin*

Käyntikortti, termin selitys 59

lähettäminen 59

L

Laskin 103

Lataaminen 113

Leikkaaminen

teksti 75

Lepotila

ks. *valmiustila*

Liitetiedostot

hakeminen 86

katseleminen 86

Liittäminen

teksti 75

Linkit

Suosikit-sovelluksessa 102

Lisävarusteet
asetukset 53
Loki 22
Lopettaminen
kalenterihälytys 101
Luominen
osoitekortit 54
Lähetttäminen
Bluetooth-yhteyden kautta 123
kalenterimerkinnät 101
mediatiedostot 68
osoitekortit, käyntikortit 59
videoleikkeet 68
Lähtevät-kansio 88
M
Mediatiedostot
termin selitys 66
tiedostomuodot 66
toistaminen 67
Merkkiäänet 95
Modeemi
pelilaitteen käyttäminen
modeemina 126
Monen pelaajan pelin aloittaminen 31
Monen pelaajan pelit 31
Muisti lähes täynnä
muistin kulutuksen
tarkasteleminen 29, 120
ongelmien ratkaiseminen 129
Muistikirja 105

Muistikortti 26
alustaminen 28
avaaminen 28
muistin kulutus 29
palauttaminen 28
salasana 28
varmuuskopiointi 28
videoleikkeet 26
Muistin tyhjentäminen
kalenterimerkinnät 129
lokitiedot 129
Multimedia- viestit 77
katseleminen 82
luominen 78
äänien kuunteleminen 82
Muokkaaminen
kalenterimerkinnät 98
osoitekortit 55
teksti 72
Musiikin kuunteleminen 33
Musiikki 32
äänittäminen 34
Musiikkikappaleiden siirtäminen
ks. *Nokia Audio Manager*
Musiikkisoitin 32
Musiikkitiedostot
ks. *mediatiedostot*
Muunnin 104
valuutan nimen muuttaminen 105
valuuttakurssien lisääminen 105

valuuttojen muuntaminen 105
yksiköiden muuntaminen 104

N

Neuvottelupuhelut 19
Nokia Audio Manager 36
Nopea data, termin selitys 44
Näytön asetukset 42
Näytönsäästäjä
asetukset 42

O

Offline-profiili 96
Offline-tila 85
Ohjelmat
.SIS-tiedoston siirtäminen
pelilaitteeseen 119
asentaminen 119
poistaminen 120
Ohjelmien asentaminen 119
Ohjelmien poistaminen 120
Oikovalinnat
Kuvat-sovelluksessa 63
Omat kansiot 84
Ongelmien ratkaiseminen 129
Online-ohje 12
Online-tila 85
Osoitekirja
Tietojen tuonti 60, 101
Osoitekortit
DTMF-äänten tallentaminen 21
etäsynkronointi 127

kuvien lisääminen 55
oletusnumeroiden ja -osoitteiden
määrittäminen 56
pikavalintanumeroiden
määrittäminen 58
soittoäänien liittäminen 58
soittoäänien poistaminen 58
äänitunnisteet 56
äänitunnisteiden
kuunteleminen 58
äänitunnisteiden liittäminen 57
äänitunnisteiden poistaminen 58
äänitunnisteiden vaihtaminen 58

P

Pakettidata 45
asetukset 48
datalaskuri 25
hinnoittelu 45
termin selitys 45
yhteyksialkaskuri 25
Palvelukäsikynen muokkaus 89
Palvelut
selailu 111
yhteyden katkaiseminen 114
yhteyden muodostaminen 110
Pariliitos, termin selitys 124
Pelien aloittaminen 30
Pelit 30
Perinteinen tekstinsyöttö 72

Pikavalinta 58
soittaminen 19
Pikkukuvat
osoitekortissa 55
PIN-koodi 49
avaaminen 49
Poistaminen
kalenterimerkinnot 99
osoitekortit 55
Postilaatikko 84
yhteyden katkaiseminen 86
Profiilit 95
asetukset 95, 97
nimen muuttaminen 96
Puheen äänitys 108
Puhelinluettelo
ks. *Osoitekirja*
Puhelujen hintaraja
laskurin nollaaaminen 24
palveluntarjoajan asettama 24
Puhelujen hylkääminen 20
Puhelujen soittaminen 18
Puhelun siirtäminen edelleen 21
Puhelunesto 52
Puhelut
asetukset 25, 43
hinteraja 24
hylkääminen 20
kesto 23
neuvottelupuhelut 19

osoitekirjan käyttäminen 18
pikavalinta 19
puhelunaikaiset toiminnot 21
siirtäminen edelleen 21
sisällön poistaminen 25
soitetut 23
soitonsiirron asetukset 21
soitonsiirto 20
suodattaminen 25
sykäykset 24
ulkomaanpuhelut 18
vastaamatta jääneet 22
vastaaminen 20
vastatut 22
viime puhelut 22

Puhelutiedot
ks. *puhelut*
Puheluun vastaaminen 20
automaattinen 53
Päivämäärä, asetukset 49

R

Radio 34
Radiokanavan haku 35
Radion kuunteleminen 34
Radion käyttäminen 35
Raportit 71
RealOne Player 66
Media Guide 67
suoratoisto (streaming) 67
tiedostomuodot 66

äänenvoimakkuuden
säättäminen 68

S

Salasana

muistikortti 28

Sallitut numerot 50

Selain

palveluviestien asetukset 93

palveluviestit 83

selainyhteysosoitteet, ks.

yhteysosoitteet

Siirtyminen sovelluksesta toiseen 12

SIM-kortti

nimet ja numerot 26

nimien ja numeroiden

kopioiminen 54

viestien tarkasteleminen

SIM-kortilta 25

viestit 88

SIS-tiedosto 118

Soitetut puhelut 23

Soitin 32

Soitonsiirrot 20

Soittaminen 18

äänitunnisteen avulla 57

Soittoäänet 95

asetukset 95, 97

mykistäminen 20

oman soittoäänien liittäminen 58

vastaanottaminen
dataviestissä 82

Solun tunniste 53

Sovellukset 115

Java-sovelluksen asennuksen

poistaminen 116

Java-sovelluksen asentaminen 115

Java-sovelluksen asetukset 117

Java-sovelluksen avaaminen 116

Suojakoodi 49

Suojaus

asetukset 49

tunnusluvut 49

varmenteet 51

Suoratoisto (streaming)

termin selitys 67

Suosikit 102

linkin lisääminen 102

Symbolit 10

datayhteydet 10

kalenterimerkinnot 100

SyncML

ks. *etäsynkronointi*.

Synkronointi

ks. *etäsynkronointi*.

Sähköposti 79

asetukset 92

avaaminen 86

etäpostilaatikko 84

hakeminen postilaatikosta 85

liitetiedostojen tallentaminen 87

liitetiedostot 86

offline-tila 85

online-tila 85

poistaminen 87

Sävellys 106

soittoäänien kuunteleminen 106

tempon säättäminen 106, 107

tyylin muuttaminen 107

äänenvoimakkuuden

säättäminen 106

T

Tallennettuja 113

Tehtävät 103

Tekstinsyöttö 72

Tekstiviestikeskus

uuden lisääminen 90

Tekstiviestit 76

kirjoittaminen ja lähettäminen 86

Tiedostomuodot

.AAC 39

JAD ja JAR 119

M3U 39

MP3 39

RealOne Player 66

SIS-tiedosto 118

Tiedotepalvelun viestit 89

Tiedotteet 89

Tietoa akuista 133

Tietojen tuonti
 Osoitekirja 60, 101
Tietokone
 yhteyden muodostaminen 126
Tietokoneyhteydet 126
Tilannekuva 64
Torkku 106
Tunnusluvut 49
Turvallisuutta koskevia tietoja
 ajoneuvot 137
 elektroniset laitteet 135
 huolto-ohjeita 134
 häätäpuhelut 137
 käyttöympäristö 135
 liikenneturvallisuus 135
 räjähdysalttiit alueet 136
 videopelit 136
Tyhjentäminen
 hintalaskurit 24
 puhelut 25
 viime puhelujen tiedot 23
Työkalut
 ks. luku *Hallinta-sovellus -
 sovellusten ja ohjelmistojen
 asentaminen*

U
USSD-komennot 89

V
Valikko 11
 päävalikon järjestäminen 11

 valikonäppäin 11
Valmiustila 9
 asetukset 42
 symbolit 10
Varmenteet 51
 luottamusasetukset 52
Vastaaja 19
 numeron muuttaminen 19
 puhelujen siirto vastaajaan 21
Vastaamatta jääneet puhelut 22
Vastaanottaminen
 Bluetooth-yhteyden kautta 126
 *soittoäännet, verkon tunnukset ja
 asetukset, ks. dataviestit*
Vastatut puhelut 22
vCard-muoto 59
Veloitukset
 pakettidata 45
Videoleikkeet
 ks. *mediatiedostot*
Videon toistaminen 67
Videon toisto
 ks. *RealOne Player*
Viestien kuunteleminen 19
Viestipohjat 84
Viestit
 asetukset 89
 kuvaviestin kuvien
 tallentaminen 64
 kuvaviestit 77

Lähetetyt-kansion asetukset 94
Lähtevät-kansio 88
multimediaviestit 77
omat kansiot 84
päänäkymä 70
Saapuneet-kansio 80
SIM-kortilla olevat viestit 88
sähköpostin kirjoittaminen 79
tekstin kirjoittaminen 72
tekstiviestit 76
välitystiedot 71
Viime puhelujen tiedot 22
 puhelujen hinnat 23
 puhelujen hintaraja 24
 puhelujen kesto 23
 puhelujen pyyhkiminen 23
 soitetut puhelut 23
 sykäykset 24
 vastaamatta jääneet puhelut 22
 vastatut puhelut 22
Välimuisti, termin selitys 114
tyhjentäminen 114
Välitystiedot 71

W
WAP
 selainmuistin tyhjentäminen 114
 symbolit 111

X
XHTML, termin selitys 109
XHTML-selain 109

Y

Yhteyden katkaiseminen

Bluetooth 126

Yhteyden symbolit

Bluetooth 124

datayhteydet 10

Yhteysasetukset 44

Yhteysosoitteet 44

asetukset 46

lisäasetukset 47

Yhteysosoitteet, termin selitys 44

palveluntarjoaja, termin selitys 44

Yhteysryhmät 59

jäsenten poistaminen 60

soittoäänien liittäminen 58

usean jäsenen lisääminen

kerralla 60

Yksikkömuunnin 104

Z

Zoomaaminen 62

Ä

Äänenvoimakkuuden säätäminen 14

puhelun aikana 18

Äänet 95

oman soittoäänien poistaminen 58

Äänitiedostot

ks. *mediatiedostot*

Äänittäminen radiosta 36

Äänittäminen ulkoisesta laitteesta 34

Äänitunnisteet 56

kuunteleminen 58

liittäminen 57

poistaminen 58

soittaminen 57

termin selitys 54

vaihtaminen 58

Äänitunnisteiden äänittäminen 57

Äänitys, äänien nauhoittaminen 108

Äänivalinta 56

Ääniviestit 19